
Año II Número 9- 325 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

SEGA NINTENDO … GAME … NINTENDO NEO GEO

HOOK

UN JUEGO CON "GANCHO"



Lo más nuevo

- SUPER SPY HUNTER
- MARBLE MADNESS
- JOHN MADDEN ´92
- SOLSTICE
- CHAMPIONS OF EUROPE
- BOULDER DASH

Mega CD Rom
El futuro llama a tu Sega

European Computer Trade Show
Todas las novedades del mundo

OLYMPIC GOLD

Medalla de oro a la diversión



HOBBYMAPAS DE SPIDERMAN Y BART SIMPSON

Ya está en España la última generación en consolas de videojuegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.
La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512X448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.



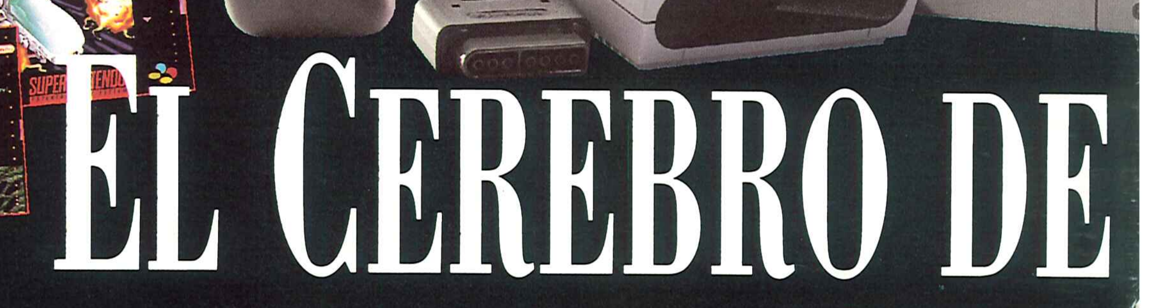
SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE, SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.

CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

YA ESTA
SUPER N
ENTERTAINM
SUPER 16 B

SUPER NINTENDO SCOPE





SUPER ACCESORIO: NINTENDO SCOPE

LO NUNCA VISTO. UN BAZOOKA DE ALTA PRECISIÓN INALÁMBRICO POR INFRARROJOS, PARA JUGAR SOBRE LA PANTALLA ¡HASTA 6 METROS DE DISTANCIA! NINTENDO SCOPE INCLUYE ADEMÁS UN CARTUCHO CON 6 JUEGOS DE ACCIÓN ILIMITADA: 3 DE HABILIDAD Y 3 DE COMBATE.

Y MÁS ACCESORIOS SUPER:

- **MANDO DE CONTROL.** PARA DISPUTAROS EL CONTROL DE LA SITUACIÓN ENTRE DOS JUGADORES.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO.** PARA CONECTAR TU SUPER NINTENDO A UN EQUIPO HI-FI O A UN TELEVISOR/MONITOR STEREO.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO CON ENTRADA EUROCONECTOR.**

CONECTOR PARA TELEVISOR/MONITOR STEREO CON ENTRADA DE EUROCONECTOR. CONSIGUE UNA CALIDAD DE SONIDO COMPACT-DISC.

SUPER PACK

SUPER NINTENDO INCLUYE:

- CONSOLA
- MANDO DE CONTROL MULTIFUNCIÓN
- CABLE CONECTOR TV
- ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
- **SUPER MARIO WORLD,** LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.

TODO POR **29.900 PTAS**





AQUI
NINTENDO®
ENT SYSTEM
ITS
Nintendo®

SUPER NES SUPER SCOPE
SUPER NINTENDO

LA BESTIA



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



¡Cowabunga! Pizza, Pizza. ¡Para no parar de jugar y jugar!
GAMEBOY ERES UN FENÓMENO
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™
Leonardo, Michaelangelo, Donatello, Raphael y tú con una misión única: rescatar a la reportera April.
CASTLEVANIA II™
Tras 15 años de espera ha vuelto el Conde Drácula con una elaboradísima venganza contra Christopher Belmont.
PROBOTECTOR™
Adéntrate en un Universo desconocido de mutantes biológicos, androides y robots espaciales. Defiéndete a base de láser.
LAS AVENTURAS DE TINY TOON™
Babs sueña con hacer algo GRANDE en la GRAN ciudad... Pero no sabía que tendría que vérselas con el malvado Montana Max.
CASTLEVANIA ADVENTURE™
Drácula resurge para descender sobre tu GAMEBOY con sus afilados colmillos y malévolas artimañas.
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II™
Elige tu tortuga favorita y demuestra a través de 6 niveles letales que eres un auténtico Ninja.
KONAMI
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C. Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de KONAMI

SUMARIO

Año II - Nº 9- Junio 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.



FERIA

En el ECTS 92 han estado todos los videojuegos del mundo. En Hobby Consolas también, sólo que más y mejor explicados.



La portada, varias páginas y todo el espíritu que cabe en nuestros no demasiado atléticos cuerpos, está dedicada este mes a las Olimpiadas.

La cita con Barcelona 92, la licencia en exclusiva para Sega y el exquisito trabajo que ha realizado U.S. Gold con un súper programa de auténtico record, son asuntos demasiado fuertes como para dejarlos escapar.

Pero éste no es el único tema del que váis a poder disfrutar en este número. Como siempre, tenemos de todo y para todos. Comentarios de novedades, trucos, mapas... Todo ello en 180 páginas que, una vez más, esperamos satisfagan a tope vuestras ansias consoleras. Seguro que sí.

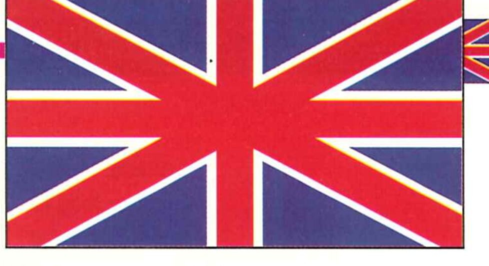


TABLA DE SÍMBOLOS

- Gráficos
- Sonido
- Jugabilidad
- Lo mejor
- Lo peor

Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Director de Arte:** Jesús Caldeiro **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz
Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño **Directora Comercial:** María C. Perera **Secretaria de Redacción:** Laura González **Fotografía:** Daniel Font **Dibujos**: J.L Sanz, F.L. Frontán.
Corresponsales: Marshall Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** J. Rodriguez, Juan C. Sanz, A. Dos Santos, A. Fernández, B. Sol.
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ROTEDIC Ctra. de Irún Km. 12,450 28048 Madrid . **Depósito Legal:** M-32631-1991

Solicitado control **O.J.D.**

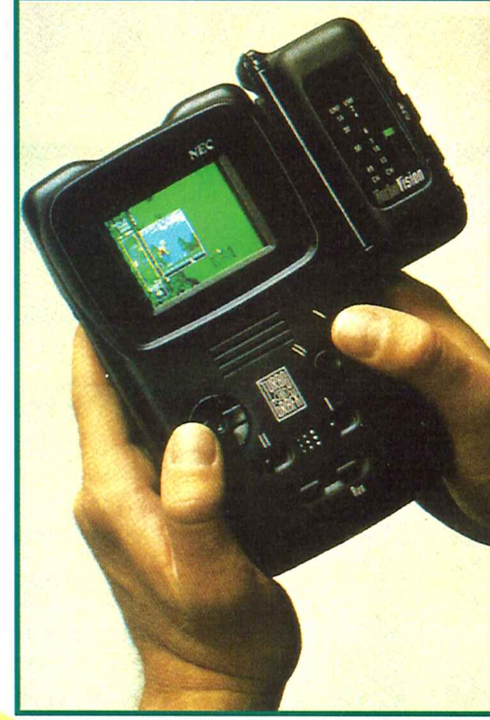


Línea directa...

Gran Bretaña

por Derek de la Fuente

Turbo Express: La bomba portátil de NEC





Blazing Lazers

Bonk´s Revenge

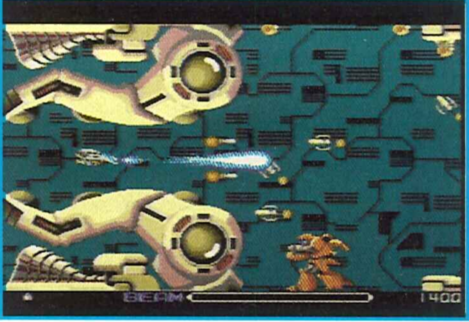
El mundo de las consolas portátiles parece no detenerse. Por si no teníamos suficiente con la Game Boy, Game Gear o Lynx, se avecina ahora un auténtico engendro llevadero de nombre Turbo Express, cuya relación con la familia NEC, le augura un éxito sin precedentes.

Las características que más llaman la atención de este pequeño monstruo son, en principio, su total compatibilidad con los cartuchos de Turbografx, y la posibilidad de acoplarle un periférico (Turbo Vision) que la convierte en una colerada televisión.

Además de su pantalla a color, la Turbo Express presenta un diseño muy ergonómico, lo que junto a su reducido tamaño la hace ideal para cualquier tipo de desplazamiento.



Devil´s Crash



R-Type

Sus características técnicas son ciertamente impresionantes. Tomad buena nota: resolución de 512 x 224, paleta de 512 colores (hasta 482 simultáneamente en pantalla), 64 sprites, igualmente simultáneos, y sonido stereo.

En cuanto a los juegos, queda todo dicho con su compatibilidad con la Turbografx: un grandísimo catálogo de juegos que abarca todo tipo de estilos. Y por las dudas, ahí tenéis unas cuantas pantallas.

La Turbo Express será distribuida en España por Compudid, la misma empresa que se encarga de hacer lo propio con la TurboGrafx. De momento no hay nada decidido en cuanto a las fechas de llegada. Pero por lo que nos hemos podido enterar, ciertamente está al caer.

Vigilante



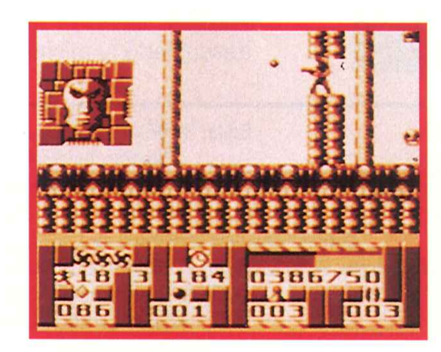


Turrican es un programa para gentes curtidas en mil y una batallas consoleras. ¿Os atrevéis ahora con la Game Boy?.

Turrican: llega el hombre de metal a la Game Boy

Cuatro mundos, diez endiablados niveles, pasadizos secretos, objetos ocultos y aventuras bajo el agua son la mejor carta de presentación para el regreso de un clásico. Turrican, versionado por Accolade para la Game Boy, está casi dispuesto para no dar ni un momento de respiro a los intrépidos y valientes que sepan o no de él, pero que estén dispuestos a asumir el reto.

y el reto incluye, además de inmejorables gráficos, sonidos y movimientos, ocho, ¡¡ocho!! planos de scroll, increíble capacidad de manejo, acción continúa y sin tregua, y, bueno, todo aquello que ya impactó en los "computers", pero transportable.



Thunder Force IV, y la historia continúa



Hace algunos meses os hablábamos de un potentísimo juego matamarcianos que hizo las delicias del público de Mega Drive. Su nombre era Thunder Force III.

Pues bien, ahora acaba de llegarme la noticia del lanzamiento de su cuarta parte, Thunder Force IV, que reunirá todas las cualidades que hicieron famoso a su predecesor, y otras muchas que mejorarán lo visto.

Mayores y más logrados gráficos, gran cantidad de enemigos y un armamento mucho más potente, son las características más destacadas de un cartucho que todavía se encuentra en fase de comprobación por las tierras japonesas.

Lo dicho, la saga continúa y, por lo visto, ¡¡ De qué manera!!. Os mantendré informados.

¡Atención!, llega Gaiares

Si existe un programa que está levantando las mayores espectativas es, sin lugar a dudas, Gaiares. Un programa realizado por Renovation (autores de otro sensacional cartucho " El Viento") para Mega Drive que se encuadra en el género de los matamarcianos, siguiendo los pasos de los míticos Thunder Force III o Hellfire.

La historia que nos propone es simple: un grupo de terroristas se ha hecho con el control de la Tierra para sus fines armamentísticos. Y tú, por supuesto, has de impedirlo por todos los medios.

Gaiares, aparte de unos enormes enemigos de final de fase y unos electrizantes escenarios, tiene el original detalle de que cada vez que destruimos a un enemigo, absorbemos su arma para nuestro uso y abuso.

Primero en Japón y posteriormente en USA, Gaiares ha batido todo tipo de récords y ha sido acogido más que bien por parte del público y de la crítica. Ahora sólo nos resta esperar que el fenómeno Gaiares llegue a tierras Europeas de la mano de Ubi Soft.







Erbe presentó en una gran fiesta a "El Cerebro de la Bestia"

El pasado día 30 de abril, Erbe celebró en el Scala Meliá de Madrid la presentación oficial de su nueva y flamante Super Nintendo, también conocida como "El Cerebro de la Bestia".

Para empezar, y según palabras de Andrew Bagney, -director de Erbe-, presentaron "*la mejor consola de videojuegos del mercado*", y para terminar, lo hicieron a través de un espectáculo musical que contó con la presencia de un buen abanico de artistas: súper Emilio Aragón, súper Luz Casal y Sergio Dalma.

En la parte seria intervinieron, poniendo los discursos, Mr. Stahler, representante de Nintendo para Europa, el citado Andrew Bagney y Escarlata Loncan, jefe de Marketing de Erbe.

De sus exposiciones se pudieron entresacar algunos datos interesantes. Por ejemplo, que "*Nintendo es el líder mundial del sector de videojuegos, con una participación de mercado de un ochenta por ciento a nivel mundial*". Igualmente, Mr Stahler señaló que "*más del 40% de los hogares en Japón poseen una de nuestras consolas; en los Estados Unidos, este porcentaje supera el 35%, mientras que en Europa, los resultados obtenidos hasta la fecha y las previsiones de ventas, pronostican un éxito similar, con unas expectativas de de más de 20 millones de consolas vendidas a finales del presente año*".

Desde luego, la campaña de marketing que está efectuando Erbe en nuestro país es como para creérselo: vallas publicitarias, spots en televisión, patrocinio de acontecimientos deportivos como el Gran Premio de Europa de Motociclismo...

Sin duda, tenemos ante nosotros unos meses agitados en los que "El Cerebro de la Bestia" se irá transformado poco a poco en la auténtica estrella de las consolas.



ELEGIDOS PA
SPORT
SEGA Master System
OLYMPIC GOLD
Barcelona'92
U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE
COPYRIGHT ©1988, COOB '92™
With the kind permission of the COOB '92, SA.
Coca-Cola
Licensed by Sega Enterprises Ltd., for play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE with MASTER SYSTEM CONVERTER.
CHAMPIONS
THE OFFICIAL FOOTBALL GA
OF UEFA '92
SEGA
Master System
¡ Empieza la cuenta atrás ! La gloria Olímpica llama a tu consola.
¡ No la defraudes !.
Prepara tus músculos para experimentar la más alta competición Olímpica en siete modalidades repartidas entre atletismo y natación.
¡ Corre a colgarte unas medallas ! El triunfo está en los que se mojan.
Reserva bien tus fuerzas. Llega la hora de la verdad.
Ha llegado el
Campeón.
¡Calienta en la
contra los mejor
el '92.
Regatea y pas
llenos de barr
cespedes. Tu eli
Siente la pasión
Las mieles del t
THE OFFICIAL GAME OF
uefa 92
Barcelona'92
Videojuegos Oficiales
de los JJ.OO. de
Barcelona '92
Unitros, S.A.


RA LA GLORIA
SEGA Master System
WIMBLEDON
THE CHAMPIONSHIPS WIMBLEDON
Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon
Plays On : Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter
EUROPE
THE OFFICIAL GAME OF
© 1987 UEFA
...momento de convertirte en
...unda! Prepárate para jugartela
...s equipos de futbol europeo en
... en profundidad en campos
...o en el más perfecto de los
...s.
...del gol. La euforia del público.
...unfo. ¡Juega a ganador!
¡ Sólo puede quedar uno ! No hay sitio para la suerte.
Empuña tu PAD-Raqueta y sube a la red para arrasar al contrario.
Practica cuatro excitantes campeonatos en todas sus modalidades.
Singles y Dobles te someterán a su pressing total para sacarte del campo.
¡ Hazle un globo a tu mejor amigo ! Sácalo de la pista.
El triunfo está en bandeja.
UEFA FINALS
SVERIGE
ESPANA
ROMINIA
KYPROS
JUGOSLAVIJA
DEUTSCHLAND
NEDERLAND
ENGLAND
Vive una Aventura
SEGA

LEMINGS:
¡Estos muñequitos quieren invadir la Mega Drive!

Línea directa...

U.S.A.

por Marshal Rosenthal

¿Adivinas quién se acerca a nuestras Mega Drive? Sí, los **LEMMINGS**, los personajes más encantadores del mundo que acaban de obtener por **segundo año consecutivo el Premio al Mejor Programa** en la ECTS 92.

Así que, sobran las presentaciones, pues si jamás has oído hablar de los Lemmings, seguro que es porque no eres de este planeta.

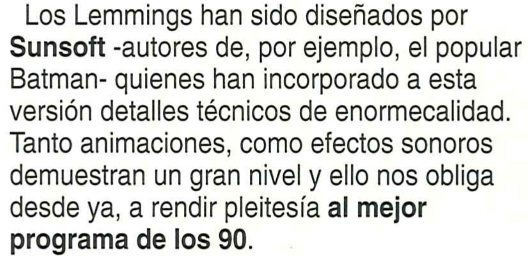
Pero como esta revista se lee en toda la galaxia, vamos a poneros en antecedentes. Los Lemmings son unos **pequeños seres descarriados** que se pasan la vida entera intentando regresar a casa. Nuestra tarea y objetivo final es, claro está, guiarlos, al tiempo que hacemos lo posible por evitar que caigan en desgracias tipo agujeros, precipios, vuelos sin paracaidas o explosiones premeditadas.





El juego **divide la pantalla en dos zonas**. Una, la superior, presenta el decorado y la acción. La otra, contiene los iconos de las acciones y objetos que podemos escoger. Hay objetos como paraguas, para evitar caídas, y también lemmings constructores, lemmings escavadores y un sin fín más de cosillas más que tú mismo irás descubriendo. Todas ellas, en cualquier caso, harán que tengas que utilizar el "coco" continuamente para evitar que nuestros amigos sufran algún accidente.





Los Lemmings han sido diseñados por **Sunsoft** -autores de, por ejemplo, el popular Batman- quienes han incorporado a esta versión detalles técnicos de enormecalidad. Tanto animaciones, como efectos sonoros demuestran un gran nivel y ello nos obliga desde ya, a rendir pleitesía **al mejor programa de los 90**.

¡Al menos eso hemos dicho las principales revistas de todo el mundo!



MEGA MAN 4: La acción nunca acaba

Ocho nuevos robots con los que competir en mundos extraños, un cuatro detrás del nombre y la carismática presencia del héroe Megaman, son los elementos que se han necesitado para llevar a cabo la continuación de una de **las sagas más brillantes de todos los tiempos.**

Mega Man 4, que está a punto de hacer su aparición para la **Nintendo de 8 bits**, sigue utilizando los mismos argumentos que tan buenos resultados le han dadodurante todos estos años: **correr, saltar, pelear, disparar...**

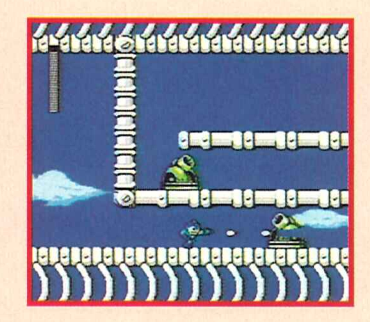
En eso precisamente consiste el juego, en afrontar peligros y más peligros y no descansar hasta conseguir atravesar todos los mundos y destruir al malvado robot que te esperará al final del juego

Esta última versión del genial Mega Man posee una **calidad gráfica** mucho más elevada que la de los anteriores productos de la saga, -lo cual ya es mucho decir-, e igualmente presenta un continuo **despliegue de actividad** en la pantalla.

No hay tiempo para descansar, tienes que estar en tensión todo el tiempo. Pero ése es el destino de un héroe, ¿no?.

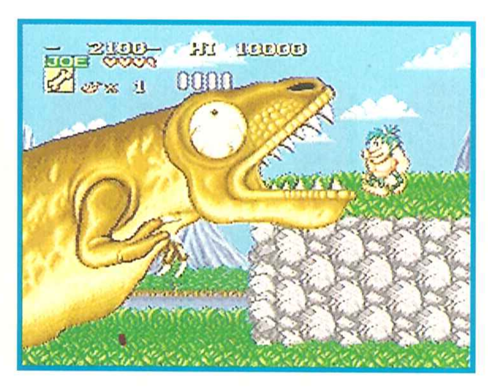








JOE AND MAC: Comienza el desfile







Diseñado para la **SuperNintendo**, (de ahí el titular), Joe and Mac nos invitará a compartir aventuras con dos cavernícolas que tendrán que vérselas con los miembros de otra tribu que han **invadido su territorio y han capturado a todos los bebés de la cueva**.

En ese momento se inicia un largo y duro viaje hasta conseguir el rescate de los bebés.

Los jóvenes pueden afrontar la aventura **solos o en equipo**, provistos de sus enormes cachiporras, en espera de conseguir poderes especiales, como la capacidad de lanzar huesos.

Y es que, **las armas** que utilizan nuestros amigos son impresionantes (ten en cuenta que estamos en el 1 antes de Cristo). Además de la porra y el hueso, tienen a su disposición un boomerang para ataques a larga distancia, un palo en llamas, la Rueda de Piedra, -que puedes usar para arrollar a tus enemigos-, e incluso podrás montarte en un simpático Pterodáctilo con el que estarás en clara ventaje sobre tus adversarios.

Este juego tiene unos **maravillosos gráficos** y una gran animación, así como una banda sonora repleta de curiosos fragmentos de rock and roll y con voces de fondo digitalizadas.

Todo un despliege para uno de los primeros títulos para Super Nintendo.

CRYSTAL MINES 2: Lynx baja a la mina





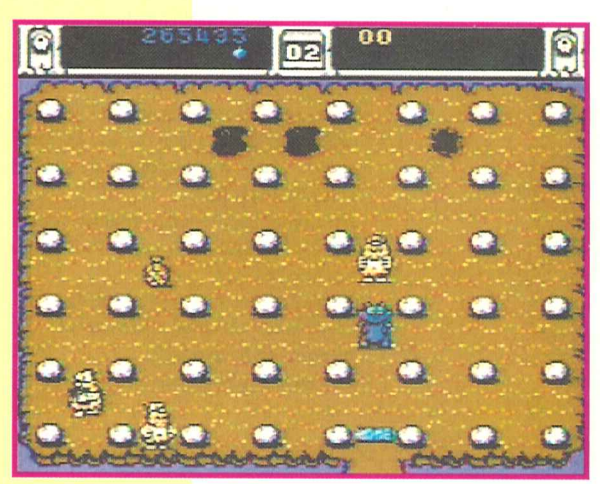
Para los ávidos usuarios de Lynx se avecina Crystal Mines 2, un juego que combina hábilmente **la acción y la estrategia**.

En él, nuestra misión consistirá en controlar a un **robo -minero**, cuya tarea consiste en conseguir cristales, plata, cobre y toda clase de materiales y sacarlos a la superficie. Para lograrlo, el robot tendrá que derrotar a unos enormes monstruos de roca y superar unas extrañas e impenetrables formaciones de piedra.

Bueno, para que os hagáis una idea, ¿conocéis el **Boulder Dash**?. Pues esto es lo más parecido que podéis encontrar.

TROG: Cavernícolas también para Nintendo





Pobres **Bloop y Spike**. Lo único que quieren hacer es vivir tranquilos y pasarse el día **comiendo huevos de Trog**.

Desgraciadamente, el cavernícola tuerto y sus amigos no sólo no están de acuerdo, sino que además están deseando zamparse a estos pequeños bichejos Dyno-Mites.

Por si ésto fuera poco, Bloop y Spike sólo tienen tres vidas, que posiblemente no tardarán mucho en acabárseles. Incluso si no son atrapados por un Trog, siempre tienen sobre ellos el peligro de **caerse de una de las tres islas** de las que se compone el juego, de **quedar atrapados en una fosa de alquitrán**, o incluso de **caer irremisiblemente hasta el fondo de un pozo de fuego**.

Desde luego, nosotros nunca hemos dicho que la vida de los trogloditas fuera nada fácil, pero desde luego que nuestros amigos lo van a tener francamente difícil próximamente en nuestras **Nintendo**.

Mientras tanto... ¡ya os podéis ir entrenando!

MEGA



RECORD EN MARCHA.

Cada vez que arranca una MEGA DRIVE... Todo el mundo calla. Los 16 Bits son suyos. La increible calidad de su sonido estéreo provoca la ovación de todo aquel que Compite con ella.
El sonido del triunfo. Cuenta nada menos que con el CUSTOM SOUNS 25 I, capaz de reproducir voces humanas y música en F.M.
Todo el realismo con diez sonidos simultáneos elevados a la máxima potencia en los juegos.
Una marcha olímpica que da la nota.



RECORD EN COLABORACIONES.

Colaboración de los expertos de la más alta Competición. Ayrton Senna, Michael Jackson, Silvester Stallone, Joe Montana, Factoría Disney... y muchos más, son célebres colaboradores tanto por su protagonismo como por su diseño y asesoramiento.
¡ Cuenta con ellos !

RECORD AL EQUIPO MAS COMPLETO.

Todos los perifericos para subir al podium de la más alta competición.
Control total del Cuerpo (ACTION CHAIR).
Espíritu Competitivo (Control PAD). Dominio de la situación/ ARCADE POWER STICK). Y asistencia en carrera con un mando a distancia por infrarojos de última generación.
Todo un equipo para ganar tiempo al tiempo y batir las mejores marcas.



Videojuegos Oficiales
de los JJ.OO. de
Barcelona '92



Unitros, S.A.

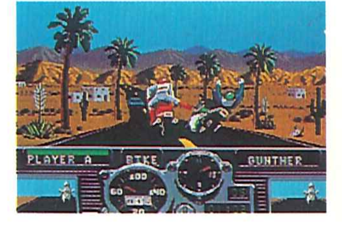
DRIVE

A OLIMPICA



RECORD A LA SUPERACION.

Una MEGA DRIVE nunca se conforma. Siempre quiere más. Nuevos records que batir. El ejemplo es el MEGA CD. El mega poder para tu MEGA DRIVE. Más altura para tu sed de triunfos.
Y además cuenta con la participación especial del POWER BASE CONVERTER. La auténtica conexión para entrar en juego con los cartuchos de la MASTER SYSTEM. Su aliado en carrera.



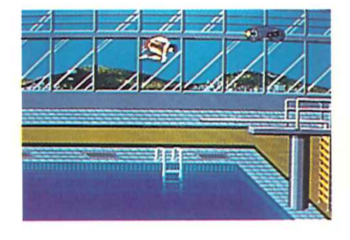


RECORD A LA MAXIMA POTENCIA.

Su efecto de profundidad espectacular se hace realidad con la entrada en escena de los únicos y exclusivos... DOCE SCROLLS. Su absoluta resolución, y una nitidez altamente profesional, los convierte en la estrella de los juegos.
Un triunfo coronado gracias a la rapidez, tamaño, calidad y diseño de movimiento de los SPRITES participantes en los juegos.

RECORD EN CANTIDAD DE JUEGOS.

Una marca total de más de **300 juegos** a los que otros no llegan, y en los que participa exclusivamente la MEGA DRIVE.
La Máquina entra en juego. Un esfuerzo tecnológico con toda la nitidez y la calidad de los grandes campeones.
Un éxito avalado por su amplia gama, diseño y desarrollo.
Más de 300 divertidísimos retos para Coronar el triunfo.
Contra la MEGA DRIVE... no hay rival.





PLUSMARCA MUNDIAL

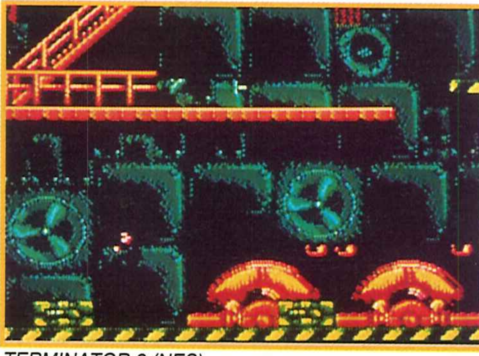
Durante el pasado mes de abril se celebró en Londres una nueva edición de la tradicional European Computer Trade Show, feria que reúne a las principales compañías de videojuegos y en la que se dan a conocer los títulos que durante los próximos meses invadirán las consolas y ordenadores de todo el mundo.



European Computer Trade Show

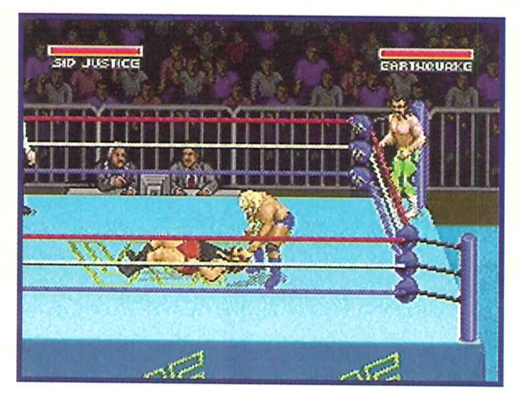
TODOS LOS JUEGOS DEL MUNDO

La cita europea del videojuego, tiene nombre propio. Se trata de la European Computer Trade Show, feria que se celebra en Londres dos veces al año -en abril y en septiembre-, y que constituye el acontecimiento relacionado con el mundo del videojuego más importante de nuestro continente.

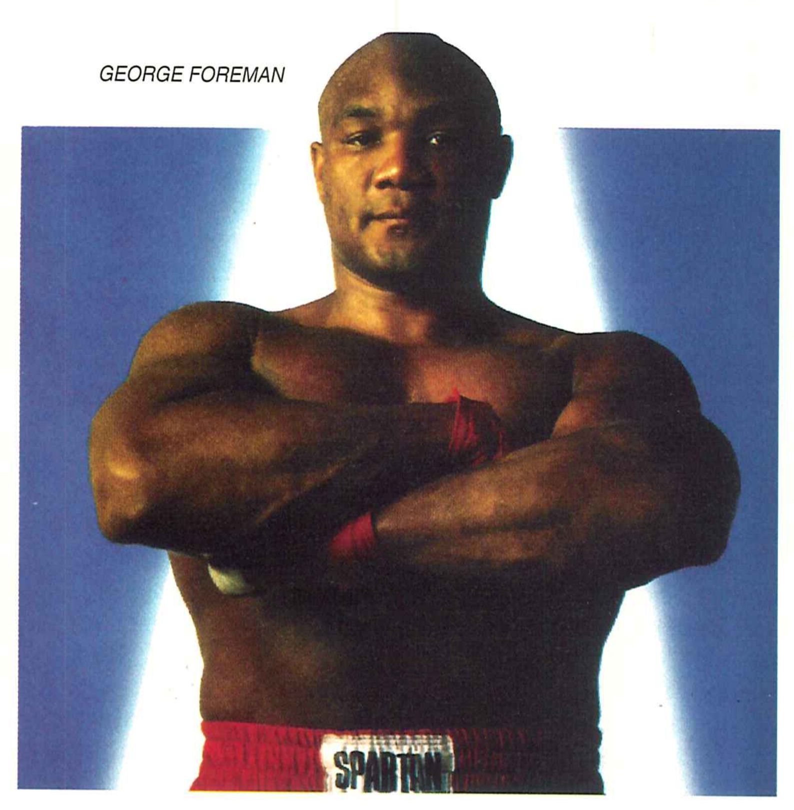


TERMINATOR 2 (NES)

SUPER WRESTLEMANIA



GEORGE FOREMAN



Allí se reúnen bajo un mismo techo todas las compañías cuyo trabajo está orientado de una u otra forma hacia este mercado, ya sea en su vertiente para ordenadores domésticos como para el de consolas, y tanto en sus aspectos de software como de hardware.

Sega, Nintendo, Acclaim, Electonic Arts, Ocean... son algunos de los nombres de los protagonistas de este interesante evento que tiene como resultado que, cada año, nos traigamos bajo del brazo una laaaarga lista de títulos que serán los que, en un futuro, harán las delicias de miles y miles de usuarios españoles.

Pero dejémenos de preámbulos y pasemos ya directamente a conocer todas las sorpresas que nos tienen preparadas los principales sellos de todo el mundo.

ACCLAIM

Silencio, hablan los maestros

Esta compañía, -que ocuparía la primera o la segunda posición en el ranking de producción de cartuchos después de las propias Sega o Nintendo-, se ha ebido pensar que ha llegado el fín del mundo.

El amplísimo catálogo de juegos que han presentado durante la feria, da buena prueba de ello. Alucinados nos tienen. Entre Nintendo, Super Nintendo, Game Boy, Megadrive y Game Gear, suman más de 20 títulos. Y todos espeluznantes.

Lo mejor será dividir estos programas por consolas, haciendo alusión a las diferentes versiones en el caso en que el programa sea lanzado para otras consolas. Empezamos por **Super Nintendo**.

Para el cerebro de la bestia, Acclaim está preparando





La verdad es que el ambiente en el que se desarrolla esta feria es, a nuestro gusto, excesivamente serio y profesional.
Desde luego se echa bastante de menos el tono divertido y ruidoso que tenía otro acontecimiento de este tipo recientemente desaparecido -el Personal Computer Show-, feria que estaba abierta al público y en la que las compañías exibían unos stands absolutamente coloristas, habitados por sus personajes más carismáticos y sus juegos más divertidos.
El E.C.T.S. es, sin duda, un buen escenario para hacer negocios y contactos. Pero demasiado serio para ser una feria de videojuegos.

tres cartuchos maxi deportivos y uno de superhéroe. El primero es **NBA Super Star Challenge**, un programa que retoma y supera las directrices del mejor baloncesto; **Baseball MVP de Roger Clemens**, también deporte al más alto nivel, sólo que destinado a otra masa de fanáticos y que también será versionado para la **Nintendo**.

Y el último en sports es **Super Wrestlemania**, una auténtica gozada sin la que los amantes del mejor Wrestling de Hogan no podrán pasar.

Terminamos el repaso a Super Nintendo con **The Amazing Spiderman and The Uncanny Men: Arcade's Revenge**. Este titulillo tan exageredamente complicado dará vida a la segunda aventura del hombre araña.

El desmadre absoluto llega en **Nintendo** 8 bits. Hasta 14 cartuchos están dispuestos a lanzar los colegas de Acclaim. Sin parar y sin cortarse nada a la hora de tocar todos los géneros.

Empieza la cosa con **Bart Vs The World,** y continúa con **Krusty's Fun House,** un producto que también aparecerá en **Megadrive**.

El tema deportivo alcanzará también gran auge. Mirad: **Ferrari Grand Prix**, otro que hará triplete automovilístico en **Mega Drive y Game Boy**: **George Foreman Knock Out Boxing**, listo y dispuesto para **Game Gear y Game Boy**: **Archrivals**, un baloncesto muy especial en el que los usuarios de **Mega Drive** también podrán luchar a brazo partido; por último, hasta un programa surfero: **T & C Surf Designs: Thrilla's Safari.**



T & C Surf Designs: Thrilla´s Safari.



Acclaim es una de las compañías que nos traerán más y mejores programas para TODAS las consolas.

El mundo de la aventura y el arcade también están cubiertos en **NES**. Si queréis podemos ir repasando. **Wizards & Warriors III**, la continuación de toda una saga, **Double Dragon III**, nuevas luchas de Billy y Jimmy, **Trog**, o la vida de un Crogmanon al descubierto, **Smash TV**, el espectáculo más sangriento de la televisión del futuro, **Wolverine**, un lobo super héroe en poder de Marvel, **Terminator 2**, con Mr. Schwarzenegger, y las aventuras alucinantes de **Bill & Ted**, un viajecito a la historia con una cabina como medio de transporte.





En lo que respecta a **Game Boy**, las cosas bajan algo más calmadas, pero no os creáis que demasiado. A los mencionados anteriormente, hay que sumar **The Punisher**, un Shoot'em up en el que podremos volver a vernos las caras con Spiderman; **Beetlejuice**, un fantasma muy cachondón; la segunda parte de **Spiderman**, pero sin el hombre X ni nada parecido, y **NBA All Star Challenge 2**, más y más baloncesto al estilo del primer y orginalísimo «encuentro».

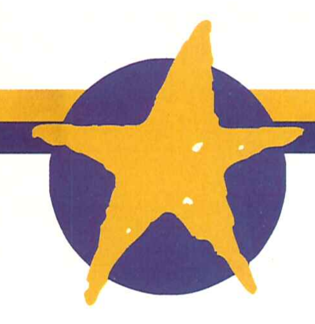
Para su estreno en **Sega**, Acclaim ha elegido un total de seis títulos repartidos entre **Megadrive y Game Gear**. En 16 bits hay que volver a hablar de **Krusty's Fun House, Ferrari Grand Prix y Archrivals**, mientras que en **Game Gear**, además del ya comentado **George Foreman Knock Out Boxing**, debemos recibir con los brazos abiertos a **Bart Vs The Space Mutants**, que ya era hora que las primeras locuacidades del bartman salieran para Sega, y a **Spiderman** en lo que se podrá considerar la compatibilidad del héroe.

Como bien véis, todo, lo tienen todo, desde lo más duro a lo más rápido pasando por lo más exótico. Una pasada esto de Acclaim.

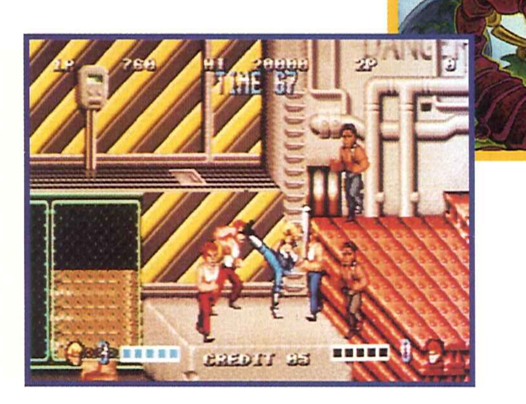
VAS A

+





Ballistic, -o lo que es lo mismo, el brazo cartuchístico de la popular Acolade-, no se prodigará excesivamente en títulos, pero hará llegar a nuestras Mega Drive juegos tan alucinantes como Double Dragon o Super Off Road.





BALLISTIC

Entre la adicción y la espectacularidad

Ballistic, sucedánea de Accolade para el mercado de consolas, ha comenzado a apostar por la Game Boy en un intento de no alejarse demasiado de lo que ha sido un fenómeno en todo el mundo. No obstante, a pesar de sus nuevos proyectos, la empresa americana contínua trabajando sobre Mega Drive con la ilusión puesta en tres cartuchos con absoluta vocación arcade.

Así, tiene ya prácticamente listos tres juegazos con los que deleitar a los amantes del mejor arcade.

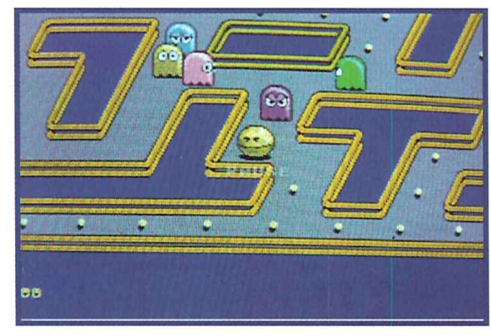
Test Drive 2, The Duel, es una simulación automovilística de muy altos vuelos en la que podremos recrearnos con la presencia del Ferrari F-40, el Porsche 959 y el Lamborghini Diablo. Planteado con una perspectiva tridimensional, esta secuela del grandísimo Test Drive alcanza los 8 megabits en Mega Drive y toda la cantidad de efectos, choques, crashes, giros y demás historias que tal memoria puede albergar.

Double Dragon y Super Off Road, dos títulos de amplio vagaje, completan el esfuerzo Ballistic para este 92.

De Double Dragon no vamos a decir demasiado: un clásico de lucha de tal calibre no necesita más que una conversión como la que ofrece Ballistic para consagrarse definitivamente. Y de Super Off Road, aún menos. No tiene tanta solera pero su paso por Nintendo y la espectacularidad que provoca su enorme adicción hacen de él un incunable.

En lo que respecta a su entrada en Game Boy, Ballistic ha preferido confirmar la vía clásica que dejarse llevar por innovaciones. Títulos como **Missile Command, Asteroids o Centipede**, conversiones todas de originales máquinas recreativas, no dejan lugar a dudas sobre su nuevo espíritu.

Pero la cosa no se quedará aquí. Preparaos: **Back To The Future III, Predator 2, Aliens III, Total Recall y Arch Rivals** para Master System y **Back III y Aliens III** para Mega Drive. Bien, ¿no?.



PACMANIA

DOMARK

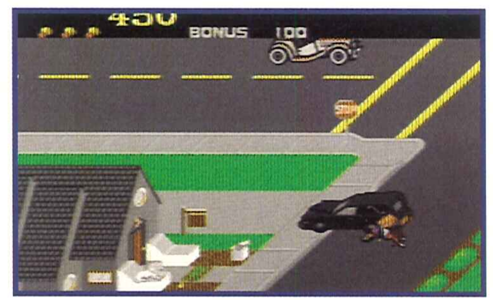
Arrasar en Sega

La prestigiosa compañía británica, Domark, ha dado a conocer durante la feria su intención de lanzar al mercado un total de siete títulos para las diferentes consolas de Sega. Estos productos, versiones en su mayoría de juegos consagrados, verán la luz en el período comprendido entre junio y septiembre, aunque ya se sabe que ésto de las fechas de lanzamientos es muy variable...

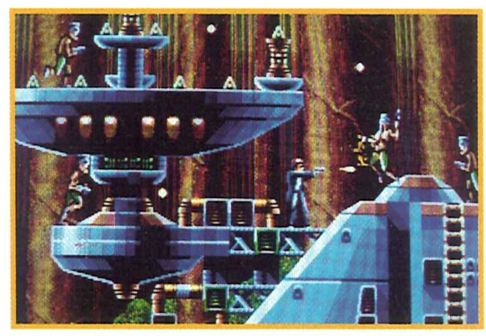
La espectacular lista de Domark comienza con la versión Master System de **Super Space Invaders**, un juego que recupera los primeros matamarcianos de recreativa y que proviene del campo de los ordenadores. Está previsto que haga su aparición para principios del verano, mientras que habrá que esperar al Otoño, quizá octubre, para jugar a los invasores en Game Gear.

El verano también verá el lanzamiento de otros tres estupendos cartuchos. El primero será **Rampart**, un programa de castillos, batallas y caballeros mediavales; el siguiente, el esperado **Prince of Persia** en sus versiones Master System y Game Gear, -juego que, por lo que hemos podido ver, tiene una de las mejores animaciones vistas en una consola-, y, por último, **Marble Madness**, o cómo volverse loco con una canica, visitará las pantallas de Game Gear.

Pero no os vayáis que éstos de Domark no paran. **Trivial Pursuit** para



PAPERBOY



BOND

CID FCA!

GAMEBOY es lo que más se lleva. La auténtica consola portátil que incluye auriculares, cable Game Link TM, 4 pilas y el superéxito Tetris.

La **BATERIA RECARGABLE** es el accesorio ideal para jugar 10 horas sin pilas, o en casa conectado a la red.

LIGHT BOY es luz y lupa, todo en uno. Para jugar en la oscuridad ¡y con pantalla doble!

VIC TOKAI INC.



MUCHOS...



Master System estará disponible más o menos hacia septiembre. El resto de versiones -**Game Gear y Mega Drive**- harán su aparición durante el invierno. Tomad nota de lo que ofrecerá este juego de «inteligencia»: 3000 desafíantes cuestiones, maravillosos escenarios, sonidos, colores y un sin fín de sorpresas.

Y si no os va mucho lo de pensar, sino que preferís las buenas luchas, lo vuestro es **Pitfighter**. Todo un famoso de la brutalidad más animada que verá la luz a finales del Otoño en su versión **Master System**. Ojo, porque se presume tan escalofriante como la de **Mega Drive**.



PRINCE OF PERSIA (MASTER SYSTEM)

PITFIGHTER (MEGADRIVE)



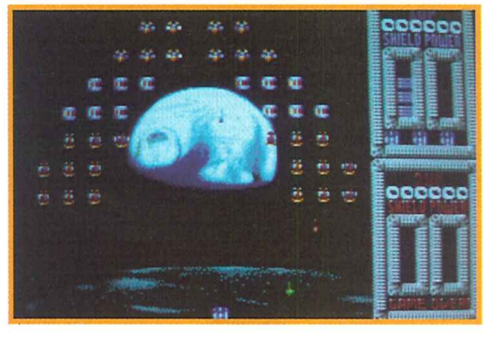
PITFIGHTER (MEGADRIVE)

James Bond se perfila como el lanzamiento más espectacular de Domark. Será editado en **las tres versiones SEGA** hacia finales de año, y en él se revivirán las andanzas de un 007 super viajero y en constante acción.

Paperboy y Pacmania para **Mega Drive** finalizan un lote súper completo y súper prometedor.



RAMPART



SPACE INVADERS.

ELECTRONIC ARTS

Contagiados por la fiebre hispana

A nadie se le escapa que los productos de Electronic Arts para **Mega Drive** sacan siempre el máximo partido a la consola de 16 bits de Sega.

Genialidades como Road Rash, James Pond. Robocod, Fatal Rewind, Shadow of the Beast o Immortal, se presentan en nuestras pantallas cada cierto tiempo y realizados siempres por manos expertas.



Lo que se avecina desde Electronic Arts es simplemente sorprendente, pero, sin duda, uno de los bombazos de la temporada será **Risky Woods**.

El título más espectacular producido hasta la fecha por Dinamic, y desarrollado por Zeus Software, verá la luz sobre una consola, exactamente la **Mega Drive**.

Esta será la primera vez que una compañía española trabaje sobre un soporte tan goloso y constituye una inmejorable ocasión para demostrar al mundo qué clase de cosillas sabe hacer la gente del Profanation, Freddy Hardest, Army Moves o Narco Police. El reto más grande de sus vidas con la mejor música, animaciones y gráficos de todos los tiempos. (Tranquilos, amigos, ya os pondremos al tanto sobre este tema...)

Pero vayamos nuevamente a la actualidad de Electronic Arts. Y nos encontramos con **Powermonger**, otro de los programas que tienen en cartera.

De reciente aparición para los ordenadores, este producto revive las aventuras Populous a través de un esquema muy similar al del genial juego de Bullfrog. Estrategia, sensación de dominar al mundo y mucha, mucha inteligencia, se dan la mano en lo que se pretende sea otro exitazo **Mega Drive**.

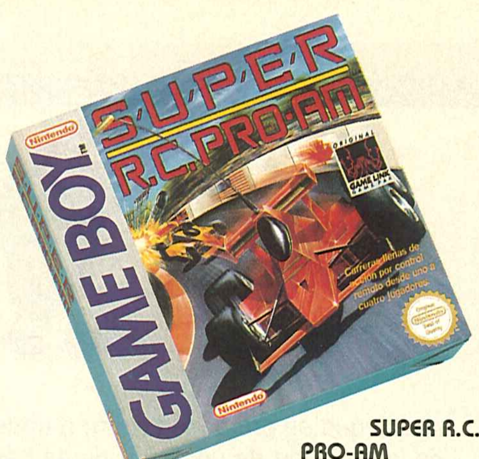
La aventura **Mega Drive** contínua y se completa con una buena lista de programas. **It Came Form the Desert**, la tentación de las hormigas en forma de extrañojuego de rol, **Twisted Flipper**, diversión en pinball, **Team Usa Basketball**, mucho baloncesto NBA, **Where in The World is Carmen Sandiego**, y queremos más, **EA Hockey 2**, la continuación del mejor juego sobre hielo realizado hasta el momento, y... atentos: **James Pond 3**, todo un cañonazo que caerá dentro de unos meses.

Y, por si ésto os ha parecido poco, todavía nos queda un título que aunque, a primera vista no diche mucho, tendréis que esperar a cargarlo en vuestras **Mega Drive** para ver lo que es bueno. Estamos hablando de **Leander**. Y ya podéis ir apuntando el nombrecito por algún sitio...

Ésto es todo, de momento, desde Electronic Arts.



RISKY WOODS (AMIGA)



SUPER R.C. PRO-AM
Estás en línea de salida con tres coches más: derrapes, manchas de aceite, curvas espeluznantes, bonificaciones. (de 1 a 4 jugadores).



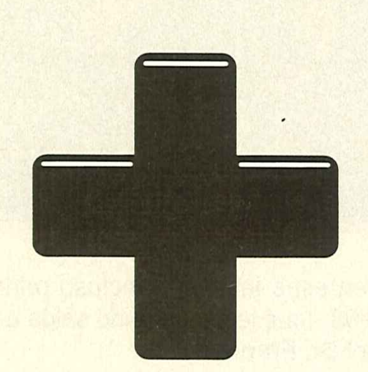
MEGA MAN
Te esperan continuas ráfagas de disparos y 6 niveles de malignos laberintos. ¿Lograrás acabar con ocho androides diferentes?

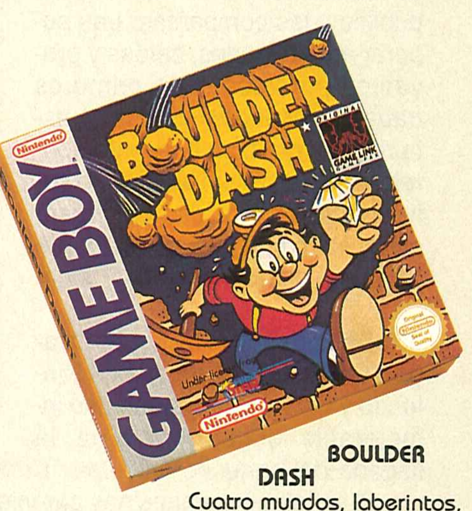


KUNG-FU MASTER
Los brazos y piernas de Bruce Leap son por si mismos armas letales.
Domina tu técnica y acaba con el malvado "Daddy Long Legs".



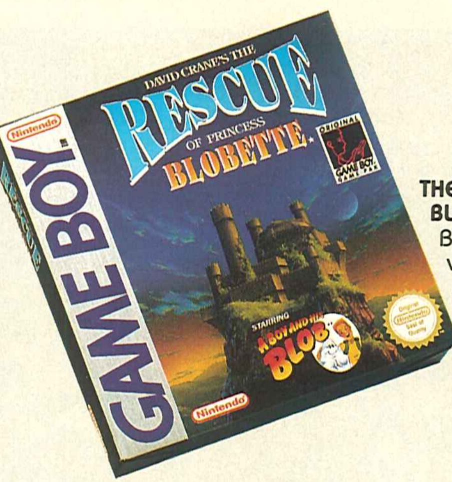
R-TYPE
Sólo tú, pilotando la Aeronave Especial R-TYPE, puedes salvar al Planeta Azul de Bydo y su banda de mutantes.





BOULDER DASH
Cuatro mundos, laberintos, desafíos y nada menos que ochenta escenarios sembrados de diamantes de incalculable valor.

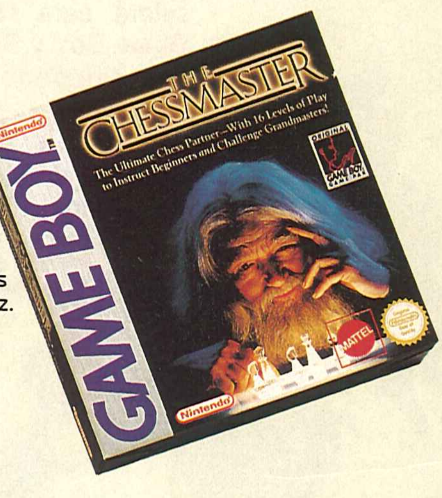
JUEGOS EN PANTALLA



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
Blob y Earth-Boy vuelven para liberar a la encantadora Princess Blobette de las garras del malvado Alquimista Antagonista.



CHESSMASTER
Un juego para poner a prueba tu habilidad, enfrentándote a una poderosa mente que domina todos los secretos del ajedrez.



Tú y tu GAMEBOY sois unos fenómenos. Pero ni Kung-Fu, ni la Princesa Blobette, ni Megaman se quedan atrás. Ni ninguno de los marchosísimos títulos que traemos de todos los rincones del mundo. ¡Con GAMEBOY vas a más!



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

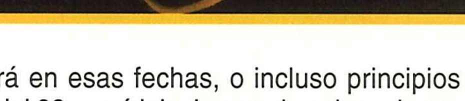


ERES UN FENÓMENO

ELITE

Lobos con piel de lobo

El ECTS 92 ha sido el lugar idóneo para que Elite presentara su nueva cara a los medios, el público y las compañías, tras superar adversidades, caídas y proyectos perdidos. Sus primeros trabajos, algunos vistos ya en esta revista, otros un poco intemporales, presentan un aspecto lo suficientemente atractivo como para echar las campanas al vuelo, pocas, pero campanas al fin y al cabo.



DR. FRANKEN

Haber puesto a la venta **Dragon's Lair** en sus versiones Nintendo y Game Boy supone una inmejorable plataforma para la llegada del cartucho en **Super Nintendo**. Si ya tales versiones nos parecieron encomiables, os podéis imaginar que en 16 bits la cosa tiene todos los visos de mejorar. Un poco de paciencia, la necesaria para aguantar hasta finales de año, y todos lo podréis degustar.

Caveman Ninja tampoco se sale de la norma Nintendo. El cartucho del cavernícola porrazo tras porrazo saldrá para **Nes, Game Boy y Super Nintendo** después del verano. Será en esas fechas, o incluso principios del 93 -¡qué lejos!- cuando salga a la calle el **Dr. Franken**,



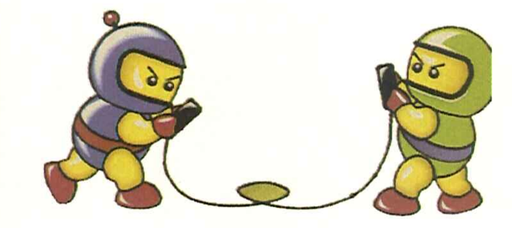
Frankenstein para los amigos, en todas las versiones **Nintendo**, aunque es muy posible que el cartucho de **Game Boy** se adelante al resto. Se trata de un producto Motivetime, primero de una serie de juegos dedicados al simpático monstruito, que pretende combinar estrategia, plataformas y búsqueda y utilización ininterrumpida de objetos.

HUDSON SOFT

La marca de la avispilla se posa en NES

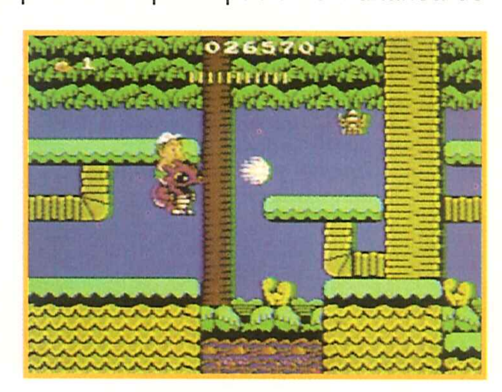
Hudson Soft, empresa líder en el mercado de ventas para Turbo Grafx en Japón, ha decidido dar nuevos vuelos a su avispilla. Los destinos: **Nintendo** 8 bits y ordenadores.

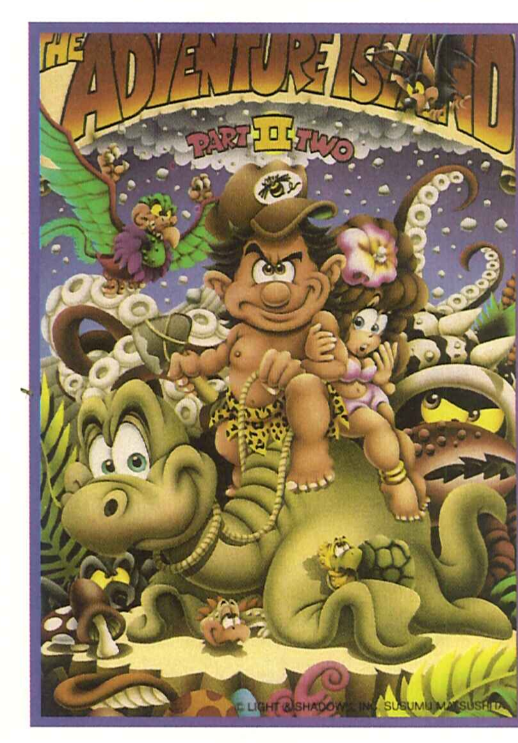
Nuevos campos y nuevas necesidades que se pretenden cubrir a través de la creación de una subsidiaria para Europa que desde ya, comienza a funcionar.

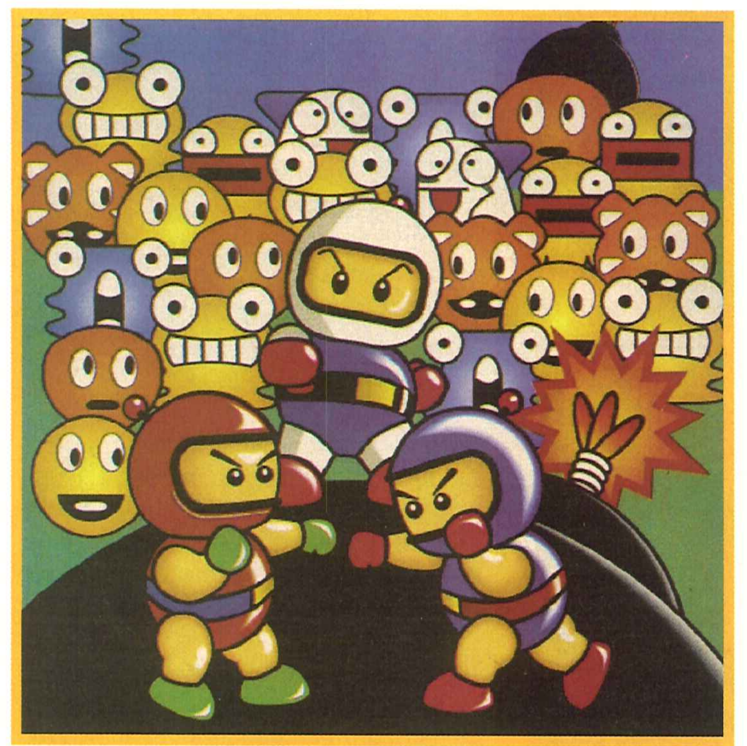


Cuatro títulos, dos ya revisados y otros dos en puertas, es lo que ha presentado Hudson en el ECTS. Jackie Chan's Action Kungfu, un todoterreno de las artes marciales absolutamente chispeante, y Adventure Island, la aventura más marchosa jamás contada, han sido los precedentes. **Atomic Punk y Adventure Island 2** son el futuro.

Atomic Punk es un programa superoriginal que combina el RPG y el arcade más puro (¿cómo se come eso?) a través de una multiaventura excitante que permite la participación simultánea de






ATOMIC PUNK

LAS COMPAÑÍAS

Nuestra labor en la feria consiste en recorrernos unas doscientas veces el recinto, para acudir una tras otra a las citas que tenemos concertadas con las principales compañías .
Sin embargo, a pesar de nuestro contrastado prestigio internacional (no tenemos abuela), en todas ellas no hemos sido atendidos de igual forma. Hubo compañías que se deshicieron en atenciones, mientras que otras, por ignorancia o simplemente malos modos, se mostraron frías como el hielo. A continuación, para orgullo y regocijo de unas y total escarnio de otras, os presentamos nuestros premios particulares a la simpatía y a la antipatía.
Las que más molan:
Acclaim, Mindscape, US Gold.
Las que menos molan:
Psygnosis, Virgin, Sega-Nintendo

hasta tres jugones. Y un dato, el pasado año fue todo un bombazo en Japón.

No menos elogios se va a llevar la sugestiva secuela de Adventure Island. Por mucho que penséis que la primera parte era insuperable, en cuanto echéis un ojo a lo que Hudson ha preparado para el regreso del Doctor Witch, se os vendrán los esquemas abajo. Ocho encantadoras islas, volcanes, avalanchas de lava, cobras asesinas, el rey de los dinosaurios y un super scroll a cuatro direcciones que pondrá a los del Nintendo System los pelos de punta. Y otro dato, está a punto de salir a la venta.

No podíamos terminar el repaso a Hudson sin hacer mención a la versión Super Nintendo del **Adventure Island.** Tiene la música más disco de toda la galaxia informática. Y no os decimos más... que todo llega.



ADVENTURE ISLAND



INFOGRAMES

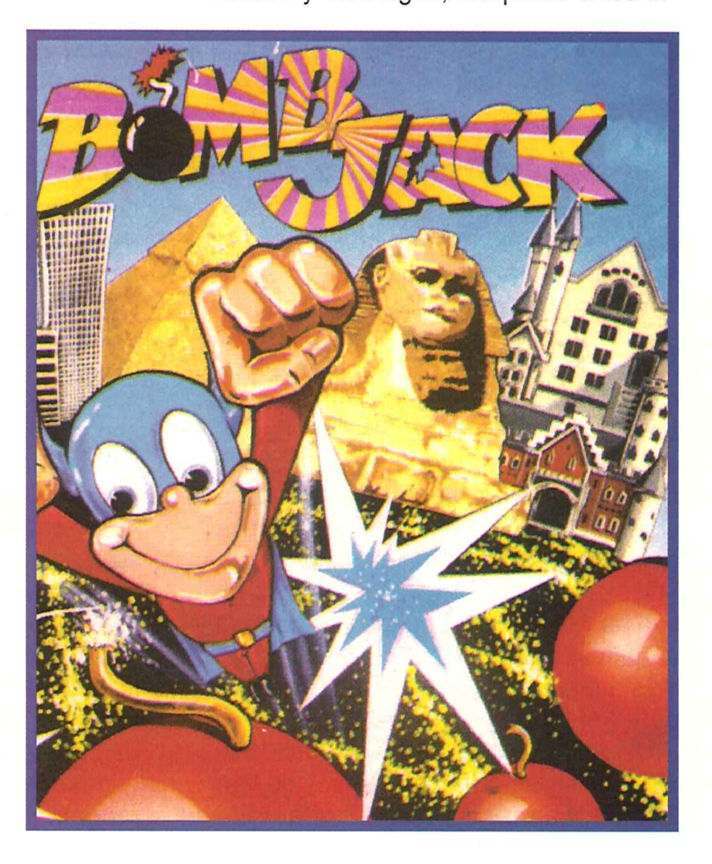
Unos franceses muy a lo americano

Si os estáis preguntando porqué vamos tachando por ahí de americanos a lo que es una prestigiosa compañía gala, ahora mismo os vamos a dar la respuesta.

Action in New York y Street Gangs, dos títulos que muy pronto estarán disponibles para la Nintendo, os aclararán el entuerto. Pero vayamos por partes.

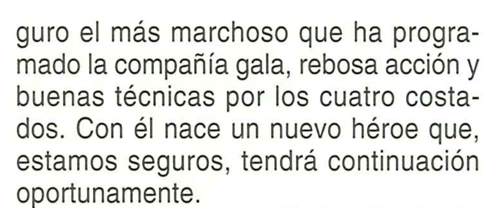
Street gangs es un juego de lucha con un sentido del humor inefable. En él, dos jugadores actuando simultáneamente deberán limpiar River City de pandillas de delicuentes y otros viciosos de igual calaña. La propia Infogrames lo ha catalogado como un programa de lucha callejera apto para chavales entre 6 y 99 años.

Action in New York es un juego de esos de desastre post nuclear que toma el futuro, el siglo 21 concretamente, como punto de partida. Podríamos considerarle un shoot'em up, es decir, un engendro de naves, disparos de láser, misiles y enemigos, adaptado a los in-









trépidos gustos de los niños de más de 8 años. Uno o dos, porque este programa también permite la participación simultánea de un par de amigos.

Para la **Game Boy**, Infogrames prepara dos cartuchos de muy diferente índole.

Uno es **Bomb Jack**, una explosiva conversión de la máquina recreativa del ratón que utilizaba las plataformas a pantalla fija como medio de vida. Las aventuras de Bomb Jack se alargarán hasta las 60 pantallas -ya sabéis, jugadas una a una- y la jugabilidad hasta los mil grados. El juego más adictivo para una máquina de adicción.

El otro cartucho que ya está listo para salir es **Pop Up**, un programa puzz-lero, altamente jugable y digno de reflejos y rapidez mental, que se destapa en 100 pantallas, a una por nivel. Dicen que tiene lugar en el futuro...

Ya veremos.

LORICIEL

Primeros pasos

La mejor forma de entrar con buen pie en el mundo de las consolas es trabajando y desarrollando juegos para absolutamente todas las máquinas. Por si no lo sabíais, Loriciel, una prestigiosa compañía francesa, es uno de los pocos grupos europeos que ha sacado cosas, está trabajando o tiene proyectos de software para todo nuestro gremio. Toda una noticia que en estas líneas vamos a desvelaros con suma nitidez.

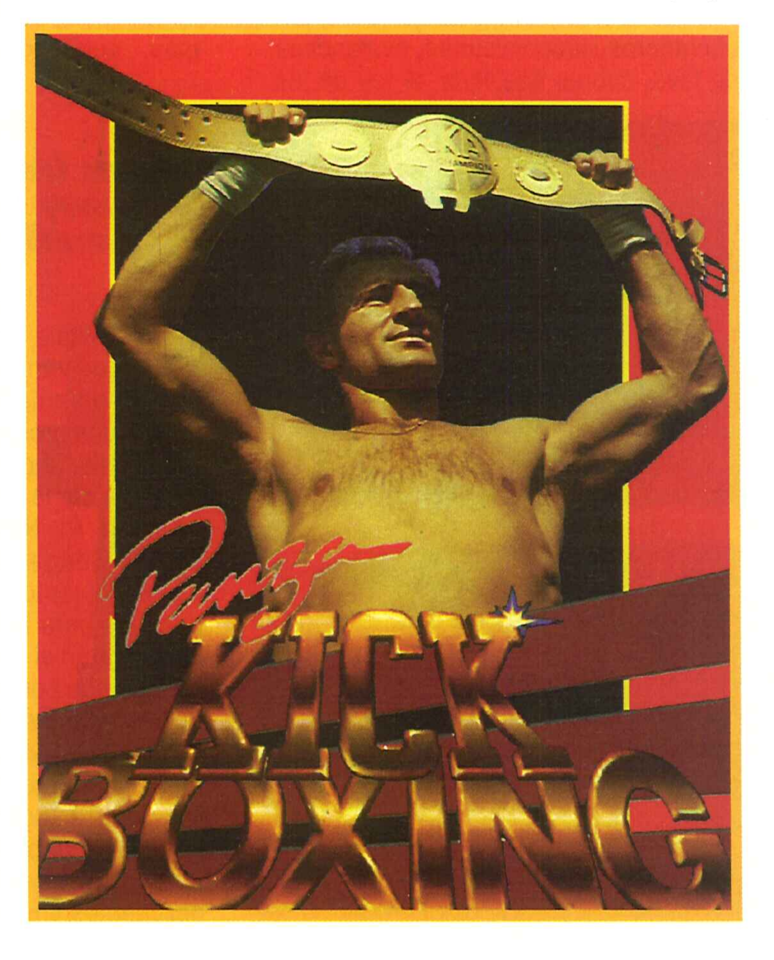
Comenzamos por un número uno en ventas. Hace más o menos un año salió al mercado en versiones ordenador y , más o menos hacia Septiembre, lo hará para **Super Nintendo, Nintendo y Game Boy.** Hablamos de **Panza Kick Boxing**, un lujazo para los amantes de Van Damne, que en consola pasará a llamarse **International karate**. Nuevas opciones, super digitalizaciones y más de 200 movimientos en la versión de 16 bits serán los aspectos más a tener en cuenta. El Señor Panza pretende aparecer también en **TurboGrafx** (de hecho en Japón lleva cierto tiempo arrasando) y en **Mega Drive**, aunque habrá que esperar hasta enero del 93 para deleitarnos con el kárate salvaje en Sega.

Otra versión de un juego para computer, en este caso el Tennis Cup, será llevado a cartucho también hacia el Otoño, octubre dicen por ahí. Se llamará **International Championship Tennis**, aunque el nombre no está aún decidido, y sólo dará juego, y mucho, a los afortunados poseedores de una **Super Nintendo**.

El fabuloso **Jim Power**, un arcade meteórico que acaba de aparecer en su versión Amiga, tendrá réplica, lejana, pero réplica, en la **Super Nintendo** para principios del año que viene. Este super programa, a buen seguro el más marchoso que ha programado la compañía gala, rebosa acción y buenas técnicas por los cuatro costados. Con él nace un nuevo héroe que, estamos seguros, tendrá continuación oportunamente.

Es en la órbita Nec (**Turbo Grafx, Pc Engine y CD Rom**) donde Loriciel más se ha movido y tiene visos de moverse. Comenzaron en agosto del año pasado dando vida a **Skweek** en japonés, siguieron con Panza Kick Boxing y terminaron, también en tierras japonesas, con Davis Cup Tennis for Turbografx.

La nueva serie de juegos que se han planteado abarcan exclusivamente el **CD Rom de Nec**, medio que, para que os hagáis una idea de lo que está suponiendo actualmente en Japón, el juego



TOYS"R"US®

LA OFERTA QUE ESTABAS ESPERANDO





Más de un millón de juguetes.

Absolutamente todos los que se te ocurran. Desde una miniatura hasta un columpio, sin olvidar bicis, muñecas, peluches, patines, coches teledirigidos, maquetas, juegos de construcción, piscinas, golosinas y videojuegos... Y así durante todo el año.

Todo un espectáculo de vídeojuegos.

Todo un mundo de sotfware y diversión. El mayor surtido para pasarlo en grande. Más de quinientos vídeojuegos, los últimos modelos y las principales marcas con tus títulos favoritos. Toda una gama donde podrás encontrar desde consolas de gran potencia, hasta los accesorios más elementales, sin olvidar sofisticados joysticks, modernas sillas, estuches para guardar tus juegos, amplificadores de sonido, la más moderna tecnología, los últimos modelos y lo más reciente del mercado, todo al alcance de tu mano.

¡Y a que precios!

Hablando de precios, en TOYS"R"US tenemos siempre los mejores, los más competitivos. Porque, de hecho, esa es nuestra filosofía: los mejores precios todos los días y durante todo el año.

Y si no quedas satisfecho, te devolvemos el dinero.

Y lo hacemos encantados para que tú también te quedes encantado.
Si no quedas satisfecho con tu compra, ven a devolverla o cambiarla, como mejor te venga. Y puedes hacerlo en cualquiera de las tiendas TOYS"R"US alrededor de todo el mundo.

Promoción válida hasta el 30 de junio o fin de existencias.

AHORA POR SOLO 19.900

ESTE PRECIO INCLUYE:

CONSOLA MASTER SYSTEM,
PISTOLA,
CONTROL PAD,
JUEGO ALEX KIDD (EN MEMORIA),
OPERATION WOLF,
CHASE H.Q.
Y WORLD GAMES.

ASTURIAS (LUGONES)
Carretera nacional 630 Km. 451. Junto a Centro Comercial Pryca. Azabache.

MADRID (MAJADAHONDA)
Carretera del Plantío a Majadahonda Km. 1,100.
Junto a la Estación de Majadahonda.

ZARAGOZA (UTEBO)
Km. 10 de la M-232 de Zaragoza a Logroño.
Junto a Centro Comercial Alcampo.

VALLADOLID
Parcela 4 del Polígono Parquesol.
Junto a Centro Comercial Continente.

BARCELONA (SANT QUIRZE DEL VALLÈS)
Polígono "A" del Plan Parcial Sur-Oeste.
Junto a Centro Comercial Alcampo.

VALENCIA (BURJASSOT)
Parque Albán. Pista de Ademuz Km. 2,800.
Junto a Ferrocarril El Empalme.

VALENCIA (SEDAVI)
Avda. de la Albufera con vuelta c/ L'horta.
En Centro Comercial junto a Continente. Alfafar.

ALICANTE (SAN JUAN)
Carretera Nacional 332 Km. 88,500.
Junto a Centro Comercial Pryca.

Próxima apertura en Barcelona (Badalona). Polígono Montigalá.

ABIERTO DE LUNES A SABADO DE 10 h. A 22 h.

Aceptamos:

VISA











Davis Cup Tennis vendió 45.000 copias en un solo día. Panza Kick boxing hizo lo propio un mes después.Para las navidades está previsto que sean lanzandos, **Jim Power y The Entity**, suponemos que con un éxito similar. Y es que parece que esto del CD ROM se va a poner definitivamente de moda.

Para Sega también hay algunas cosas interesantes. **Slider** en Game Gear, Skweek para los amigos, ya comentado en esta revista, y **Panza Kick Boxing** para la Mega Drive son los títulos en cartel. Prometen de todas formas lanzar dos nuevos productos para Sega en 1993, pero no citan nombres ni fechas.

Y lo último se refiere a Lynx. Superskweek es el título, como ya vísteis en nuestra superview, que esta compañía está a punto de lanzar.

Será super, super...

MICROPROSE

Los reyes de la simulación también, en consola

Será a principios de Septiembre cuando la marca estandarte en buenas simulaciones estrene producto sobre Nintendo. **F-15 Strike Eagle**, el primer simulador de combate creado para un ordenador, será el privilegiado programa que ponga el broche de oro a la ocasión. Más allá de triunfalismos y felicitaciones, esperamos sinceramente que este cartucho simulador entre con buen pié en un mundo, el de las consolas, dominado por los arcades lineales y muy abandonado en lo que a tridimensionalidades se refiere.

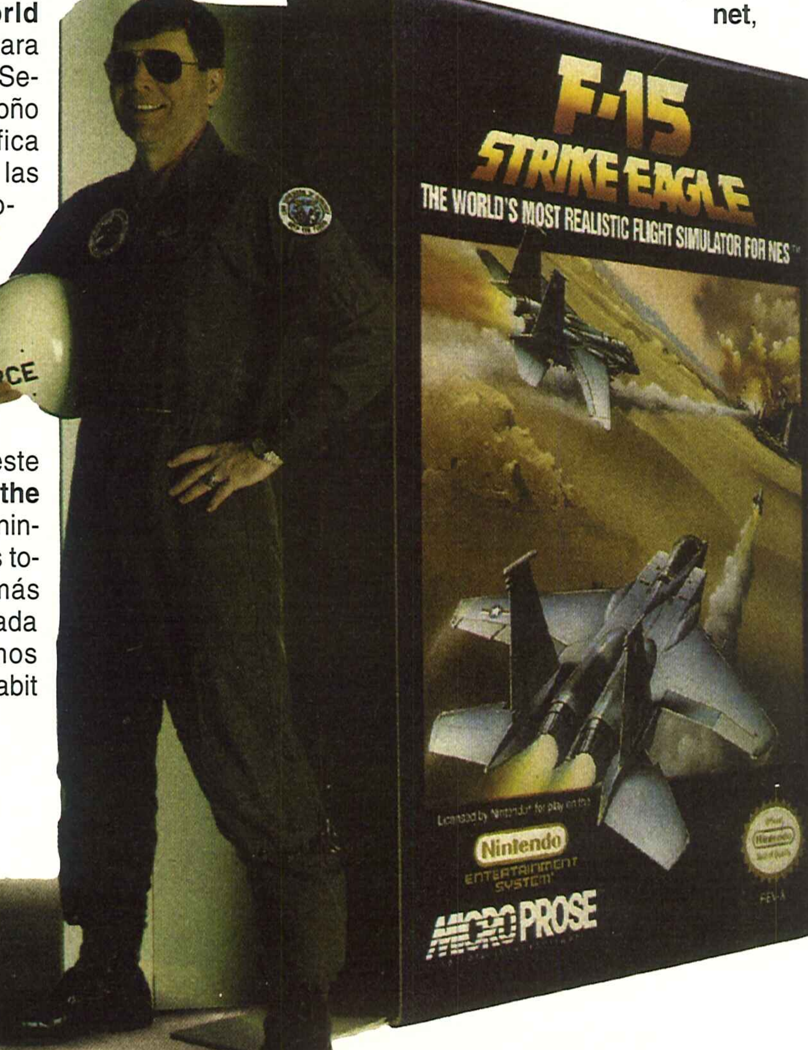
Razones, en todo caso, no le van a faltar al programilla. Para empezar hasta cuatro niveles de dificultad con arreglo a un rango progresivo, para continuar, siete diferentes misiones con una pequeña recreación histórica de cada cual -incluidas las medallas postvictoria- y para terminar, respeto al máximo de las características del F-15, así como del resto de aparatos combatientes, bombas, misiles y toda clase de situaciones. Todo un reto para la compañía que más retos está preparada para afrontar.



Y decíamos lo de estrenarse en Nes, porque será más o menos hacia agosto cuando podamos decir que de verdad entran a formar parte de nuestra familia consolera. Lo harán en Game Boy, con un programa que se llamará **Suzuki Samurai** y que retomará la fuerza de las mejores motos a través de una formidable perspectiva frontal y 22 super espectaculares circuitos.

Al mismo tiempo que sale a la venta F-15 Strike Eagle, se pretende que esté dispuesto **Dirty Racin'** en Game Boy. Otro de carreras, esta vez no muy limpias que se desarrollará a lo largo y ancho de 32 rapidísimos circuitos.Y hablando de circuitos y de rapidez, no habrá que perderse bajo ningún concepto el lanzamiento de **Nigel Mansell's World Championship** para Nintendo 8 bits. Será a finales del Otoño y hará de magnífica representación a las venideras versiones para Super Nintendo y Game Boy.

El último cartucho que Microprose tiene preparado para este año es **Return of the Tiger**, un arcade ninja de los de armas tomar que para más detalles ocupa nada más y nada menos que todo un megabit enterito.



Microprose, los reyes de la simulación también van a demostrar sus habilidades en las consolas. F 15 será su primer título.



ROBIN HOOD

MINDSCAPE

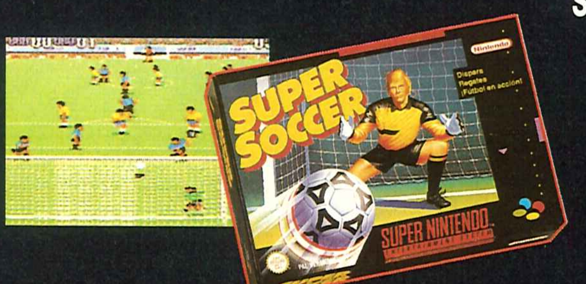
Breve pero selecto

La cartera de Mindscape estuvo en la feria repletita de cosas para Nintendo.

Los Mindscapers han aunado sus fuerzas para trabajar en exclusiva cara a los nipones con una serie de proyectos que, tal y como reza en el título, son pocos pero muy convincentes.

Alrededor de Nintendo, la compañía americana tiene pensado sacar **Captain Planet**,

CRUZARTE EL ESTADIO DOMINANDO EL BALÓN CON LAS INCREÍBLES TRES DIMENSIONES DE **SUPER SOCCER**, LAS LOCURAS DE



UN DIVERTIDO REPARTIDOR DE PERIÓDICOS EN **PAPER BOY 2**, EL TOPE DE MÚSICA Y JUGABILIDAD DE



SUPER CASTLEVANIA IV,



MANTENER EL CONTROL DE LAS METEÓRICAS TURBONAVES DE **F-ZERO**,





UNA VOLEA AL FONDO DE LA PISTA DE **SUPER TENNIS**, LA HIPER-VELOCIDAD DE JUEGO ALCANZABLE EN LA GALAXIA DE **SUPER R-TYPE**,



LAS MIL Y UNA PUERTAS DE LA MANSIÓN DE **THE ADDAMS FAMILY**, UN PRESSING CATCH FUERA DEL RING EN **SUPER WWF WRESTLEMANIA...**

JUGARLO PARA CREERLO.





Un super software que sólo SUPER NINTENDO podía poner en pantalla. No irás a perdértelo, ¿eh?





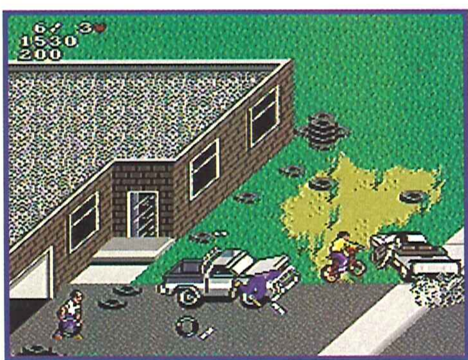
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



una aventura más ecológica que un catalizador, en la que un super héroe se ocupa de velar por el medio ambiente; **Robin Hood Príncipe de los Ladrones**, arcade-arcade, y **PaperBoy 2**, otra odisea para el repartidor de periódicos que quiere dar a conocer sus cualidades en para **Super Nintendo**.

Para la **Game Boy**, el mismo Robin Hood de antes, por supuesto la segunda del repartidor de periódicos, el **Prince of Persia**, que como véis aparecerá para todo el mundo y en todas las versiones que os podáis imaginar, y el **Loopz**, un simpático juego de fichas y piezas que en su momento desarrolló Audiogenic para ordenadores.

Y por ahora no hay más. Habrá que esperar hasta el 93 para que estos muchachos nos den aún más sorpresas.



PAPERBOY (SUPER NINTENDO)

OCEAN

Éxitos asegurados

Ocean, la compañía que podríamos identificar con el mundo del cine y el éxito contínuo, ha decidido dar exclusividad a su producto, apostando únicamente y muy fuerte por Nintendo. En el ECTS han presentado una serie de atractivos títulos para Nes y Game Boy, dejando un poco de lado a la Super Nintendo, para la que, de momento, no pretenden sacar nada.

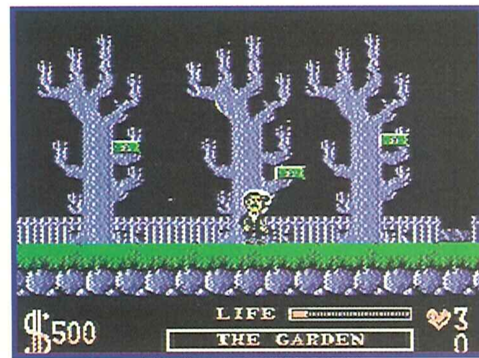
El primer bombazo veraniego que nos dará la casa inglesa será **Hook** en su versión **NES**. El fabuloso cuento de Peter Pan a lo Spielberg estará disponible en breve y con él las aventuras y desventuras de un Garfio en apuros, una risueña campanilla y un montón de niños perdidos. Seguro, seguro que será tan fuerte como en **Game Boy** sólo que a todo color.

A Hook le seguirá la **Familia Addams** en **Nintendo y Game Boy**. Será una su-





FAMILIA ADDAMS (SUPER NINTENDO)



FAMILIA ADDAMS (NES)

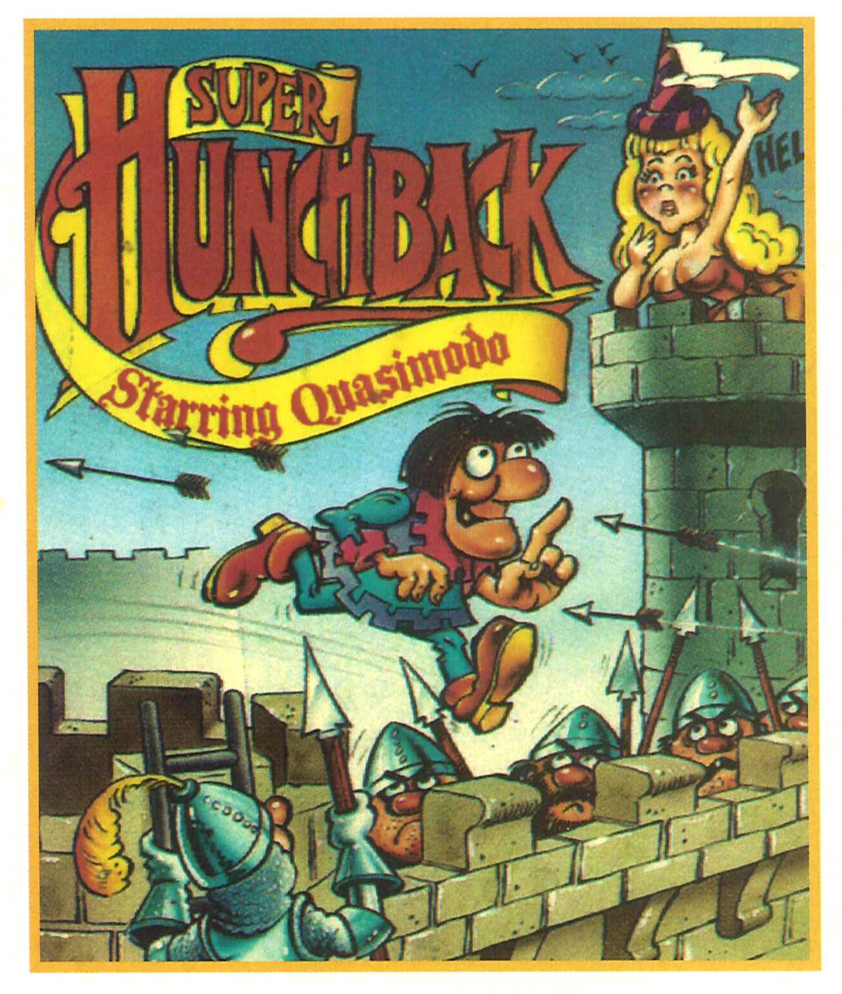


LOS ESPAÑOLES

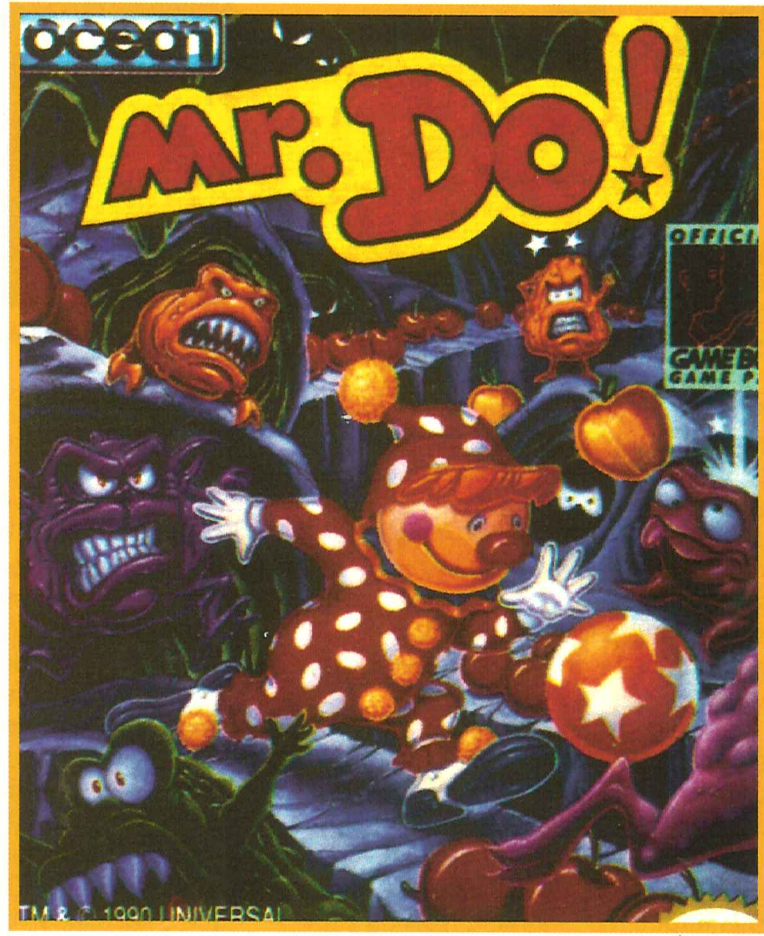
Desgraciadamente, no hay ni un sólo stand en la feria ocupado por ninguna compañía española. La presencia nacional en el acontecimiento se centra principalmente en distribuidores en busca de nuevos productos y en periodistas a la caza de noticias frescas.

Sin embargo resultó esperanzador encontrarse por allí a Pablo Ruiz, director de Dinamic, quien visitó la E.C.T.S. con la intención de reunirse con Electronic Arts para ultimar los detalles de lo que será el lanzamiento del primer videojuego español editado para una consola. Nos referimos a Risky Woods, título que en breve aparecerá -entre otras versiones-, para la Mega Drive.

Pero sobre este tema, ya hablaremos, ya...







percardíaca aventura llena de toques de humor terrorífico y golpes de calidad muy al estilo peliculero de Ocean. Por cierto, que las andanzas de esta familia sobre **Super Nintendo** están ya muy acabadas, lo que pasa es que, en principio y al menos por este año, no vamos a poder disfrutarlas.

Lo que sí vamos a poder tener y no nos cabe ninguna duda de que será sonado, es **Lemmings** en **Nintendo**. La epopeya más creativa jamás lograda va a hacer su aparición en la NES a medidados de este verano. Se acabó lo de exclusivizar a los bichillos azules. Nos toca disfrutar a todos, consoleros incluidos.

Y para disfrutar, lo que se dice disfrutar, los jugadores empedernidos van a poder darle a la ruleta y al tragaperras sin ningún riesgo. Eso es lo que nos propone **Caesars Palace** para Game Boy, un viajecito al corazón del juego, a Las Vegas, con los bolsillos llenos y el alma no necesariamente en vilo.

Y siguiendo la línea **Game Boy**, Ocean tiene preparados tres supercartuchos con los que hacer del verano una época todavía más calurosa.

El primero es **Mr Do!**, un extraño y original arcade que cuenta con un cortagioso personaje como protagonista.

El segundo no necesita muchas presentaciones. Será **Robocop 2** e inundará la Game Boy de grandes gráficos y espectacular acción.El último lo protagonizará un simpático de la pantalla al que llaman Quasimodo. Se trata de **Super Hunchback**, una emocionante peripecia que nos trasladará a mundos de plataformas, terroríficos fantasmas y mil y un objetos, basada en la recreativa que tanto éxito cosechó hace ya algunos añitos.

Los tres últimos productos que Ocean tiene pensado lanzar los hemos unido porque harán su aparición de una forma simultánea para **Nintendo y Game Boy**.

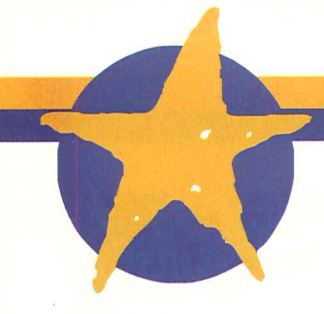
Se trata de **El Príncipe Valiente**, otra de cuentos heróicos y mágicos, y dos conversiones de otros tantos films, **El Gran Halcón y Darkman**.Si habéis visto las versiones para ordenador de estos juegos, os podéis hacer una idea de lo que serán sobre Nintendo.

Una pena que enGran Bretaña no se vayan a editar por el momento estos cartuchillos...

Como véis, Ocean sigue teniendo vocación de lider.



Los Lemmigs, juego mundialmente reconocido como el mejor de los 90, será versionado por Ocean para Nintendo.



SEGA
Aluvión tras aluvión

La productora, distribuidora y desarrolladora japonesa de software para consolas se ha llevado todas las palmas de la feria a la hora de sacar títulos.

Un extenso abanico de programas, la mayoría de ellos aún en desarrollo, harán de su trío de consolas algo insustituible en lo que a entretenimiento, diversión e incluso cultura, se refiere.

Qué, ¿queréis pruebas?. Pues allá vamos. Y qué conste que únicamente nos vamos a referir al producto ideado y desarrollado por la compañía nipona, y no a lo que otros grupos -suficientemente vistos ya- vayan a lanzar.

Para la portátil **Game Gear**, Sega piensa desarrollar unos 11 títulos desde el verano hasta final de año. Los más próximos en aparecer serán los siguientes.

Crystal Warriors, una maravillosa aventura entre magos y brujos, y **D.R. Basketball**, un programa NBA de esos que hacen afición. Ambos, puede, puede que estén ya circulando por ahí.

Durante el verano asistiremos al lanzamiento de seis grandes cartuchos.

Wonder boy V, la saga continúa a lo transportable, **Develish**, **Super Kick Off**, versión del mejor juego de fútbol, **Aerial Assault**, una recreación del SDI o sistema de defensa estratégica, **Senna GP**, segunda parte del Super Monaco GP que para la ocasión cuenta con la presencia del gran campeón de Fórmula 1, y **Wimbledon Tennis**, un cartucho de raquetas al más alto nivel.

Los tres proyectos siguientes acapararán la temporada Otoño 92. Se pretende que estén disponibles entre septiembre y octubre y son, **Shadam**, un RPG con nombre de magia, **Batman Returns**, el murciélago vuelve, y **Home Alone**, el Solo en casa del mejor amigo de Michael Jackson.

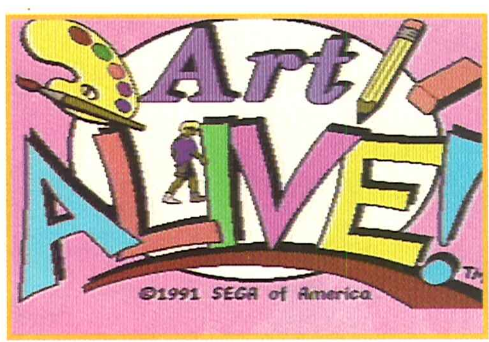
Para la **Master System** empezaremos con **Wimbledon Tennis**, que saldrá un poquito antes que en la versión GG, y continuaremos con **Put & Putter Golf**, extraído directamente de la Game Gear, **Senna GP y Wonder boy in Monster World**.

Hacia septiembre aparecerán **Tom & Jerry** y ¡tachaaaaaaan! el esperadísimo... atención, muchachos... **¡¡Sonic 2!!**





ALISIA DRAGOON (MEGADRIVE)



ART ALIVE (MEGADRIVE)



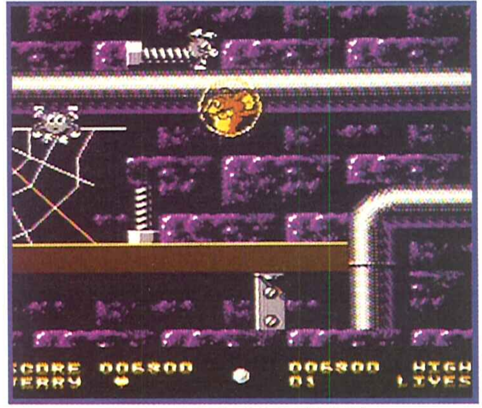
PAPERBOY (MEGADRIVE)

Sí, hebéis leído bien, es muy posible que para justo después del verano aparezca para alegría de millones de usuarios el esperadísimo Sonic 2. ¡No sabemos si podremos esperar tanto teimpo!.

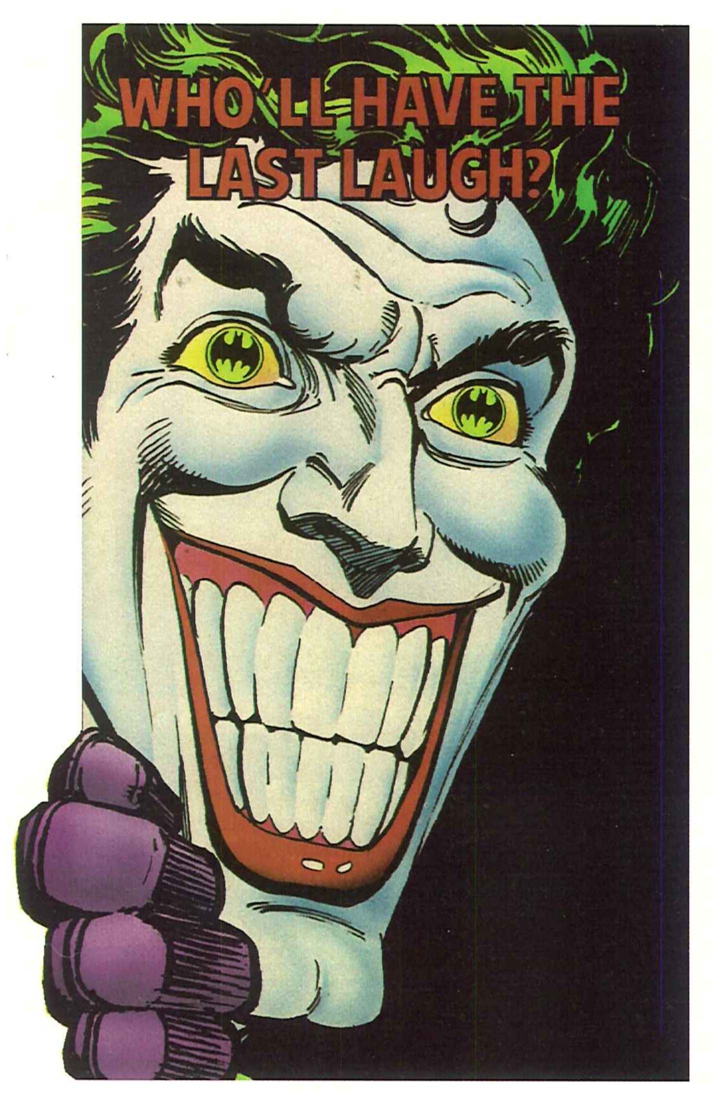
Pero tranquilicémosnos y sigamos. La **Mega Drive** tampoco quiere quedarse atrás. Hasta 18 títulos, primera en inversiones por encima de cualquiera de sus



TAZMANIA (MEGADRIVE)



TOM & JERRY (MEGADRIVE)







TURBO OUT RUN



GALAXY FORCE

hermanas, esperan ser introducidos progresivamente en la ranura de los 16 bits. No habrá ni primeros ni últimos, tan sólo algunas fechas tan, tan parejas que no nos dan idea alguna de por cuál empezar.

Así, a bote pronto, podríamos empezar por **D.J. Boy**, un programa muy marchoso que quiere formar nuevo héroe, o por **Zero Wing**, con un nombrecito que suena a matamarcianos total, o por **Super Hydlide**, o por **Art Alive**, el primer programa de dibujo para una consola, o por el mismísimo **Alisia Dragoon**, de ascendencia medieval y dotes bastante adicitivas. Los cinco tienen previsto lanzamiento para ya.

No será tan en breve, pero tampoco se alargará demasiado, la puesta en venta de **Galaxy Force II, D. Robinson Basketball, Talmits Adventure, Senna Super Monaco GP II, Turbo Out Run**, el penúltimo de la saga, **Batman**, el original Sun soft, **Warriors of The Eternal**, los maravillosos **Lemmings**, y **Tazmania**, con el personajillo de la Warner como intrépido protagonista. Todos, muy posiblemente hacia finales del estío.

Antes de terminar el año se piensa en **Home Alone**, **Evander Hollyfield Boxing, TaleSpin y Green Dog**. Arcades y deportes a tutti plen.

Bueno, la verdad es que lo hemos soltado todo casi de carrerilla, pero, amigos, leeros detenidamente este apartado porque está claro que en él se encuentran una gran parte de los títulos que os lo van a hacer pasar en grande durante los próximos meses.

LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO

Como sabéis, en esta feria, contando con la votación de más de 40 revistas del mundo -entre ellas, of course!, Hobby Consolas-, se hace entrega de los premios a los Mejores Programas del Año.
La lista de los galardonados este año ha sido larga, y en ella se mezclan títulos tanto para consolas como para ordenador, pero os vamos a comentar los premios más importantes.
Compañía de software del año: Microprose
Compañía de Hardware del año: Sega
Mejor Juego en CD: Sim City
Mejor Juego para consola: Sonic
Mejor Juego del año: Lemmings.
Sonic también se llevó el premio especial Going Life! Viewers Award (que no tenemos ni idea de lo que es, pero queda muy bien).

STORM

Sorprendente a largo plazo


INDY HEAT

La compañía que sembró de genialidad la última etapa del software de 8 bits y comenzó a espabilar en el terreno de los 16 acaba de presentar una jugosa colección de cartuchos para consola que toma a Nintendo como base indiscutiblemente estelar. Y empezamos. ¿Recordáis un programa de nombre Nebulus que iba de una rana de coraje y sudores que hacía lo imposible por encaramarse a lo alto de mil y una torres?. Pues este argumento pero con diferente nombre, **Castelian** para ser precisos, dará vida a uno de los programas más adictivos de todos los tiempos en el que Storm ha trabajado sobre **Nintendo y Game Boy**. Habrá que esperar al Otoño, sin confirmar, para jugar en alguno de los siete endiablados niveles que nos propone la raneja.


LOWNMOWER MAN



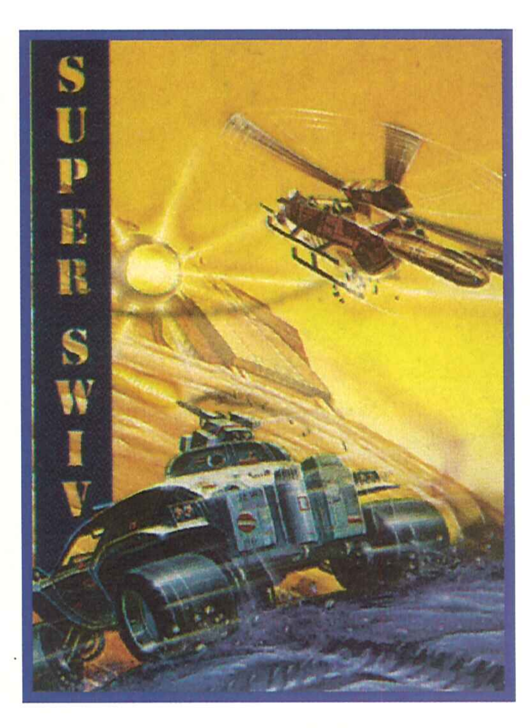
Un poquito después, y para los mismos formatos, saldrá **Rodland**. otro de los programas clásicos de ordenador caracterizado por su alto grado de jugabilidad y su simpático tratamiento.

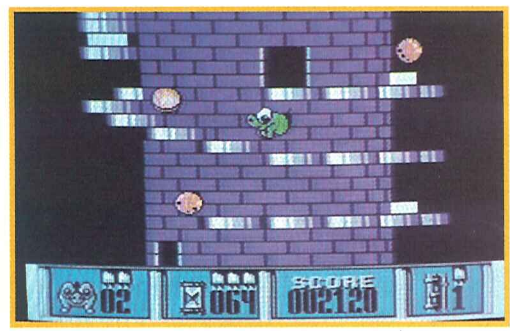
En 1993, suponemos que a principios, será lanzado **Super Swiv**. Este programa, heredero de las directrices de Silkworm, sólo será publicado para **Super Nintendo**, quien albergará toda la acción, música, gráficos y decorados de esta magistral producción.

A mediados de 1993, Storm tiene previsto dar otro golpe de efecto. La salida al mercado de **Indy Heat** para **Super Nintendo y Game Boy** no puede ser calificada de otra forma. Dedicado especialmente a los amantes de la velocidad, los circuitos endiablados y los motores poderosos.

La última sorpresa que esta compañía nos tiene preparada podríamos considerarla simplemente un proyecto. El nombre de este boceto, aún, de programa es **Lawnmower Man** y está inspirado en un film al que uno de los relatos cortos de Stephen King ha dado vida. De momento no podemos deciros mucho sobre este cartucho. Sabemos que va a salir para **las tres Nintendo** y que lo hará más o menos para el verano del 93, pero el resto de emociones está todavía por llegar. Para que os vayáis haciendo una idea, la peli va de la realidad virtual y para algunos medios ingleses como el Evening Standard o el Dail Variety es uno de los grandes acontecimientos comerciales de los últimos tiempos.

Nos mantenemos a la expectativa...





CASTELIAN

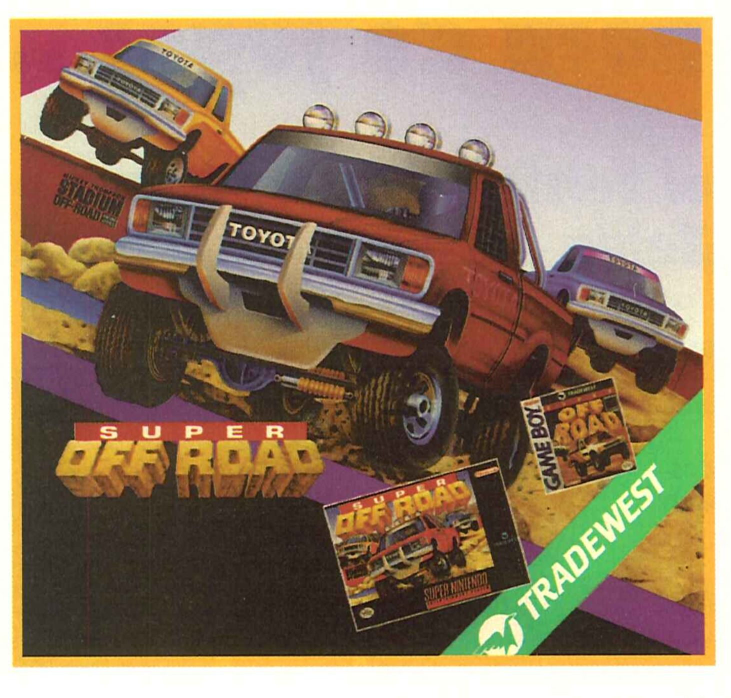
TRADEWEST

Los nuevos héroes verdes

Tradewest es una empresa americana especializada en máquinas recreativas que hace muy poco ha comenzado a hacer sus pinitos en Nintendo. A ella le debemos algunos heats significativos como el primer Double Dragon - con el que inauguraron su participación en consolas- o las mismísimas placas de Indy Heat o Super Off Road, responsables del enloquecimiento masivo de los teens americanos.

Lo que han preparado para la feria tiene visos de enloquecer aún más a las masas juveniles.

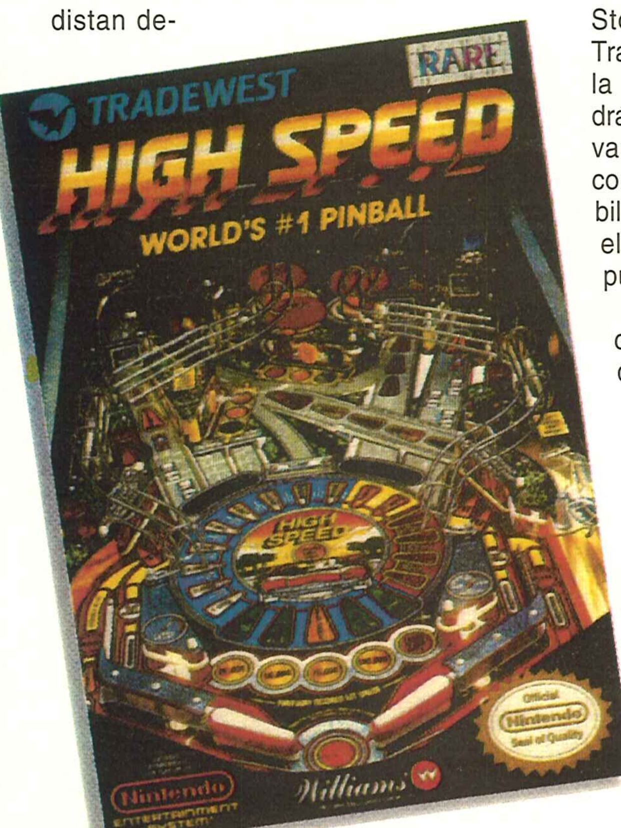




Se trata de un equipo particularísimo de bichos mutados que responden al nombre de **Battletoads** y que quieren, ojo, quieren hacer la competencia al otro equipo de bichos no menos mutados, las Tortugas. Os podréis enterar de más cosillas sobre estas ranas en la preview de la versión Game Boy que os ofrecemos en este número. De todas formas, manteneos atentos porque este conjunto de guerreros puede alcanzar rápidamente los primeros puestos en listas de mitómanos y resto de jugones.

Pero no fue lo único. En plan versiones, Tradewest tiene listos **Super Off Road y Jack Nicklaus** para **Super Nintendo y Game Boy**, e **Indy Heat** para **Nintendo**. Analicemos brevemente cada uno.

Super Off Road tiene ya garantizada una plaza en vuestras consolas gracias a la rauda y exitosa aparición de este cartucho en Nes. Las versiones que van a ser lanzadas en breve no distan demasiado de lo visto ya por muchos. Ya sabéis, carreras frenéticas a tope de humos, saltos y baches y una super participación simultánea en línea competición con capacidad para enganchar a cualquiera. En Game boy se admiten hasta cuatro jugadores y ocho circuitos endiablados. Para Super Nintendo se han desarrollado 16, adaptables a 64 configuraciones diferentes. Una pena que sólo permita dos jugadores a la vez. Pierde mucho.



Lo del **Indy Heat** es un caso extraño. Mientras que las versiones Game Boy y Super Nintendo han caido en manos de Storm, la de NES se ha encargado a Tradewest, que son los licenciatarios de la máquina original. Sus razones tendrán. A nosotros, con la promesa de que vamos a poder jugar cuatro a la vez, recorrer 8 zigzageantes circuitos con posibilidad de reconfiguración, y sentir todo el calor de los motores, nos basta. Y punto.

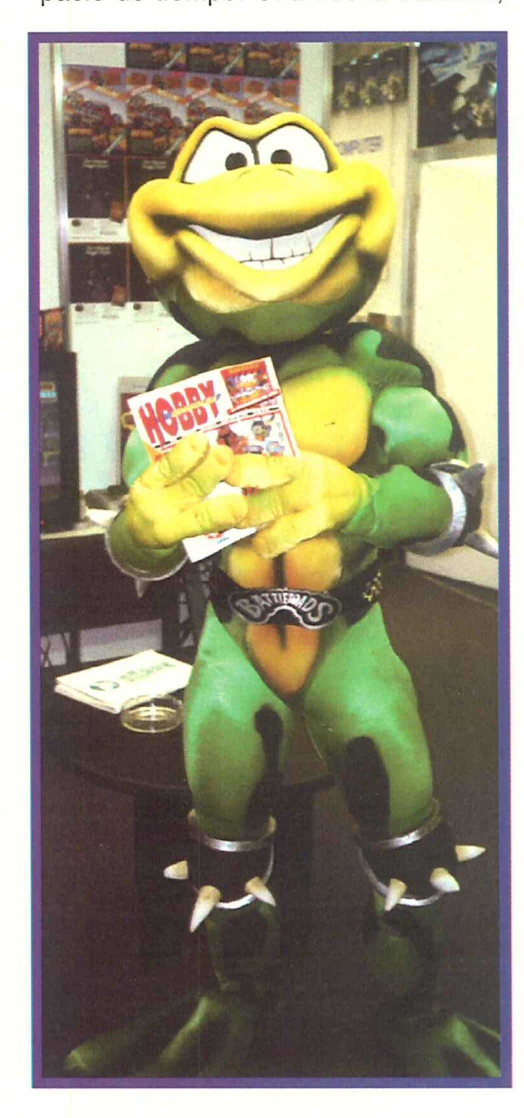
En **Jack Nicklaus Golf** Se siguen incluyendo multitud de campos -algunos diseñados por el popular jugador-, 18 hoyos -toma ya-, de 1 a 4 jugadores en todos los casos, y, aquí empiezan las diferencias, brillantes gráficos digitalizados -tanto de decorados como de personajes- en la versión Super Nintendo y enorme cantidad de dificultades técnicas a la hora de jugar, en la Game Boy. Y esto no quiere decir que en la Super sea fácil jugar.

En lo que se refiere a los programas desarrollados exclusivamente para Game Boy, Tradewest tiene prácticamente listos dos lanzamientos. Uno es **High Speed**, un pinball de Williams que permite la participación simultánea de cuatro jugadores, y el otro es **Sneaky Snakes**, una simpática aventura protagonizada por dos serpientes, Attila y Genghis, que van en busca de su amiga Sonia. Les quedan aún 16 niveles para conseguirlo...

U.S. GOLD

Un Rey Midas muy olímpico

A bombo y platillo, y en exclusiva por nuestra parte, ha anunciado U.S. Gold el lanzamiento del único y oficial programa olímpico para consola. **Olympic Gold**, licenciado por la todopoderosa **Sega**, aparecerá para todas las máquinas de la compañía japonesa, sin excepción, en un breve y cortísimo espacio de tiempo. Una nueva carátula,



Los Battle Toads, los ídolos el momento, leen, -por supuesto-, Hobby Consolas,

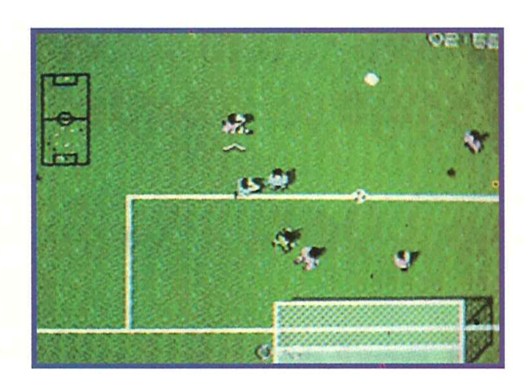

No es tan fiero como
lo pintan... aunque
sea uno de los
luchadores de WWF.
Hazte con todos estos
juegos y verás lo que
es bueno.
GAMEBOY Nintendo
ERES UN FENÓMENO
WWF SUPERSTARS ™
Vive la emoción de la lucha libre
desafiando a las cinco superestrellas.
NBA ALL STARS CHALLENGE ™
Para uno o dos jugadores, apúntate ya al
juego de baloncesto que estabas esperando.
THE SIMPSONS ™
Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros
que encierra su campamento de verano.
TERMINATOR 2 ™
Seis fases van a decidir el futuro de la
Humanidad: del almacén de los
Terminator a la temida fundición.
DOUBLE DRAGON ™
Para uno o dos jugadores, tendrás que
limpiar tu nombre a golpe limpio de un
crimen no cometido.
Acclaim entertainment, inc.
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de ACCLAIM



explosiva sin duda, y un extenso reportaje presentan en nuestro especial olímpico al mejor programa que ha hecho U.S. Gold hasta el momento para consola. No cabe duda, además de resaltar el espíritu deportivo por encima de todo, demuestra que conseguir altas cotas de calidad no era tan complicado. Imperdonable perdérselo.

El resto de programas que los ingleses han presentado en el ECTS se resume en versiones, versiones y versiones. Por





ejemplo, y por empezar por alguna, la del **Super kick Off**, que a principios del verano quiere salir para **Game Gear** y superar la emoción futbolera que otras portátiles han causado.

Y ya que vamos de portátil a todo color, hablar también del **Out Run Europa**, cuya réplica en **Game Gear** saldrá para finales del verano. Repetirá núme-





ro de vehículos -moto, jetski, lancha motora, Porsche y Ferrari-, número de viajes a lo largo y ancho de Europa -cinco- y características generales de la versión Master System, que para eso fue la pionera. Tan sólo faltará un **Out Run Europa** en **Mega Drive** para completar el cupo. Pero aún no está preparado...

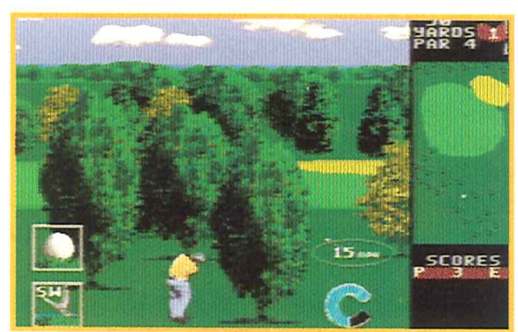
El cartucho que sí dejará satisfechos a todos los usuarios Sega será **Indiana Jones and The Last Crusade**. Se prevee que las versiones **Game Gear y Mega Drive** de este programón estén en la calle para el Otoño.

La de la portátil muy parecida a la original Master System, siempre en arcade, y la de Mega Drive superior en aspectos técnicos a cualquiera de ellas. Volveremos a disfrutar del héroe más



Este es el recinto en el que se celebra el ECTS. Como véis, los stand son bastante sobrios y la ausencia de púiblico infantil es casi total.





héroe de todos los tiempos y de sus seis fases contra multitud de enemigos, y la magia y misterios del cáliz sagrado.

El último producto que U.S. Gold guarda bajo llave es **World Class Leader Board** en su versión **Mega Drive**. Finales de Otoño, príncipios de Invierno es la fecha que se baraja para su lanzamiento, pero en lo que se refiere a esquemas están todos muy bien definidos. Los mismos cuatro campos a 18 hoyos que tenéis en el comentario de la versión Game Gear, el mismo número de jugadores -de 1 a 4- y similar poderío deportivo. Tal despliegue de medios se completará con un sin fín de ruidillos e incluso voces y otro cargamento de paisajes digitalizados y protagonistas idem de idem.

Por cierto, que deberíamos acabar comentándoos un super proyecto en el que estos británicos tienen puestas muchas miras. No es ni más ni menos que **Strider 2** para **Lynx**, y aunque aún se haya en proceso y ni siquiera lo recogen los catálogos que repartieron por la feria, podemos avanzaros que será todo un juegazo pleno de acción y colores que aprovechará al máximo las características gráficas de la consola de Atari. Seguiremos informando.

Otra noticia de última es que US Gold también está preparando **Robocod** para **Game Gear**. Y esto si que es todo un acontecimiento, pues albergar entre los pixeles de nuestra portátil a todo un personaje como éste, es algo que no hacemos todos los días

¡Bien por US Gold!.

VIRGIN

Todo Sega, sólo Sega

Seguro que todos estáis al tanto de la estrecha relación que siempre ha existido entre Sega y Virgin. De hecho, la empresa japonesa llegó a Europa a través de esta distribuidora y gracias a ella en pocos años Sega se convirtió en todo lo que es hoy.

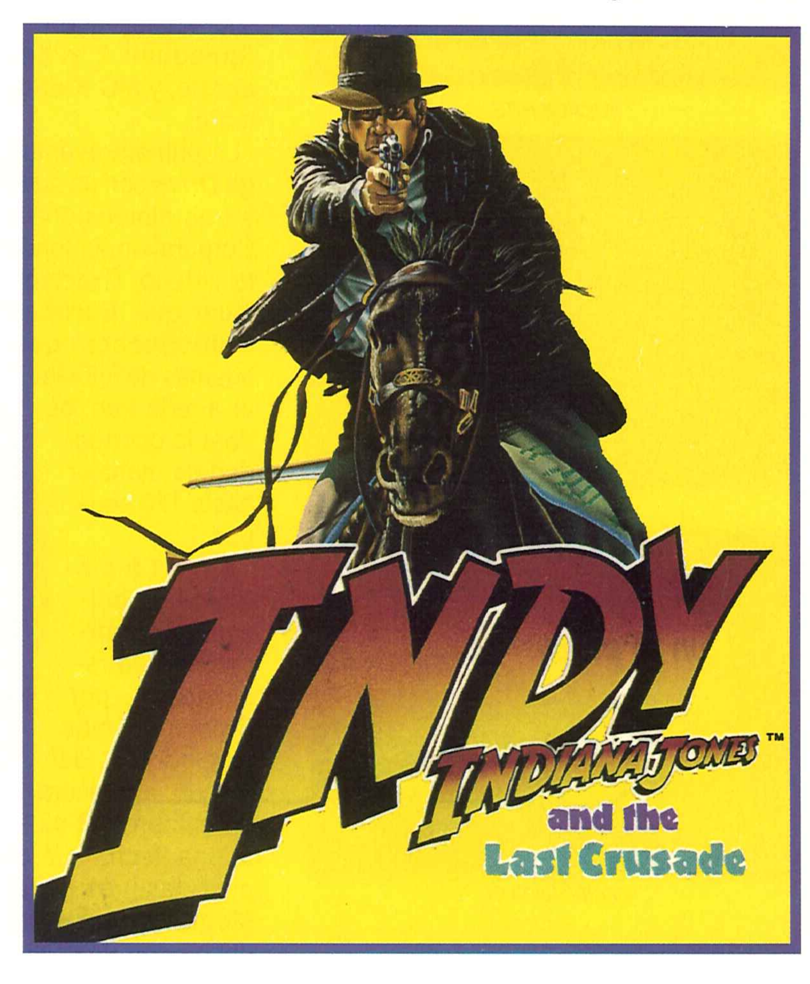
Ahora, los lazos se han visto algo modificados y Sega está instalada "personalmente" en cada país. Sin embargo, Virgin parece no haber perdido los lazos que les unieron y, como equipo de programación, está trabajando exclusivamente para Sega y a ella dedica programas, proyectos y, sobre todo, buenas licencias.

Empezaremos hablando de la **Game Gear**, por ser la portátil de Sega la que el menor número de lanzamientos -de Virgin- tiene previstos. Serán pocos pero muy firmes, y si no, echad un ojo. Podremos contar en fecha sin confirmar con: **Chuck Rock**, el cavernícola de Core Design más transtornado del mundo; **Terminator**, mucho más que una odisea cualquiera en el futuro, **Robin Hood**, o las aventuras de un arquero bandido en el bosque de Sherwood, **Super Off Road Racer**, la carrera todo terreno más versionada y con más licencias de los últimos años y **Double Dragon**, el clásico más clásico de entre los programas de lucha.

Para **Master System** la lista crece un tanto (y ya es decir). De primeras, uno que hace triplete, **Chuck Rock** -también versionado para Mega Drive- al que ya podemos considerar un inagotable hombre

LAS CIFRAS

Para los amantes de las estadísticas, ahí van algunos datos de interés acerca de la E.C.T.S.
Exhibidores: 100 (a nosotros nos parecieron cien mil)
Visitantes: 4306
Periodistas: 130
Países participantes: bastantes
Horas que nos hemos pasado allí metidos: por lo menos, 60
Sandwichs que nos hemos comido: 3 de atún con mantequilla y 2 de queso con pepinillos.
Fiestas a las que hemos ido : 2 .La de entrega de premios y otra de Ocean (en la que, por cierto-, no hubo casi canapés).
Inglesas a las que nos hemos ligado : casi a una.



prehistórico.

Le sigue, exactamente con la misma fecha, es decir junio, un clásico de las recreativvas de habilidad conocido como **Marble Madness** (si queréis enteraros de todo lo relativo a este juego, leeos la review del Elfo en este número). Para el mismo mes están preparados **Terminator y Arcade Smash Hits**, el primer cartucho que aglutinará tres juegazos en un mismo soporte: **Missile Command, Breakout y Centipede**.

Durante el verano harán su aparición en el mercado internacional, **Speedball**, una de las máximas creaciones de los Bitmap Brothers, y **Xenon 2**, el matamarcianos más espectacular y mejor conseguido que podríais tener en consola y otra proeza de los Bitmaps.

Un poquito más tarde, quizá en septiembre, nos recrearemos con la presencia de uno de los jóvenes que sin llegar a ser héroe de nada, mayor cantidad de adeptos ha concentrado. ¿Os suena el nombre de **Tintín**?. Pues al que no le diga nada, que se vaya preparando para conocerle a fondo en lo que va a ser su primer viaje a la consola. **Tintin On The Moon** le llevará «again» a escena.

Terminará la temporada a caballo entre diciembre del 92 y principios del 93.

En ese par de mesecillos aparecerán en el mercado **Robin Hood, Mc kids 2**, los chavales del McDonalds, **Speedball 2**, el regreso del deporte espectáculo y **Die Hard 2**, una conversión de la peli que protagonizaba Bruce Willis como La Jungla 2, Alerta Roja.

Varios de los títulos que hemos comentado repetirán presencia en Mega Drive.

Chuck Rock y Terminator serán lanzados simultáneamente junto al cartucho Master -que no GG-, mientras que **Speedball 2 y Xenon 2** saldrán en agosto, y **MC Kids 2** tendrá vida en octubre.

La primera aventura arcade para **Mega Drive** con un suave scroll de 360˜ y tres dimensiones, es decir, Corporation, la tendréis este verano. Exactamente igual que **European Club Soccer**, que además de futbolear a todo tren, os dará la oportunidad de manejar hasta 170 equipos.

Another World, la odisea de gráficos sólidos realizada por Delphine más alucinante del mundo, aparecerá en octubre del 92 -buena fecha-. Y un mes después llegarán **Mega-Lo-Mania**, que se define con una palabra BESTIAL, y **Superman**, que todo tenía que venir, hasta lo más super.

Bueno, amigos, suponemos que, si os habéis leído enterito este reportaje, habréis acabado tan cansados como nosotros... ¡puf!.

La verdad es que no queríamos dejarnos nada en el tintero y preferíamos mostraros todo lo que vimos allí, en la ECTS. Creemos que hemos cumplido, ¿o no?. y estamos seguros de que os habréis hecho una idea bastante aproximada de todo lo que se os viene encima... ¡¡¡Pobrecillos!!!

¡SE ACABÓ!

¿Y EN ESPAÑA, CUÁNDO?

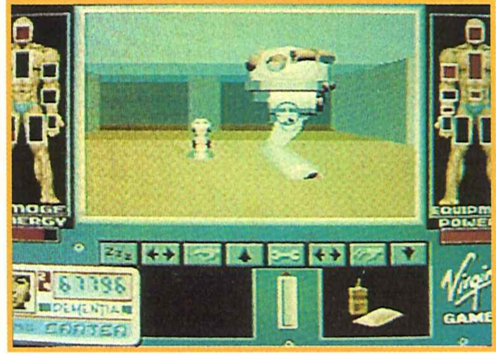
Esta es una pregunta que nos hemos hecho varias veces a lo largo de los años: ¿cuándo se va a organizar una feria del videojuego en España?. La pregunta sigue en el aire, pues parece que llevar a cabo un acontecimiento de este tipo requiere una infraestructura, -¡jo, que finos!-, de la que no disponemos en nuestro país. Pero la esperanza es lo último que se pierde y nosotros desde aquí, seguimos haciendo una llamada de atención para que alguien se decida de una vez a organizar una feria en la que podamos reunirnos todos los buenos aficionados a los videojuegos. ¿Lo llegaremos a conseguir algún día?



ARCADE HITS



CLASS SOCCER



CORPORATION



LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

SEGA

En la consola olímpica

OLYMPIC GOLD

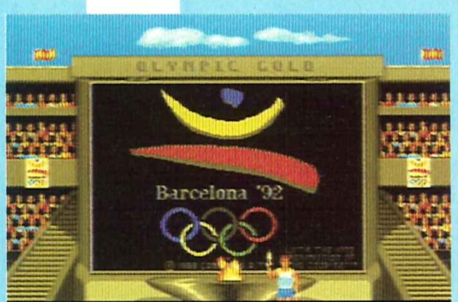
Ha tenido que ser la cita olímpica española la que diera pie a U.S. Gold a realizar el mejor programa de toda su historia. La compañía inglesa, acostumbrada al vaivén entre éxitos y mediocridades, ha querido demostrar con su Olympic Gold, que cuando quieren sorprender, son perfectamente capaces de hacerlo.

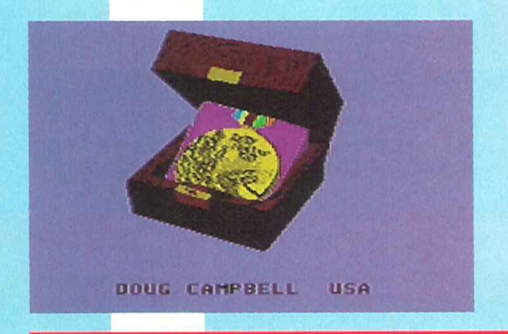
Como ya os adelantábamos en la Superview del mes pasado, Olympic Gold aparecerá simultáneamente para las tres máquinas de Sega. Y por si acaso estáis pensando en comparaciones, tendremos que aclarar que las tres versiones han conseguido un nivel de calidad idéntico. Es decir, muy alto.

Al grano. El oro olímpico de este juegazo se puede conseguir tras competir en siete pruebas. Cuatro de ellas son atléticas puramente: 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto con pértiga y lanzamiento de peso; dos transcurren en una piscina: salto de trampolín y natación estilo libre, y la última utiliza el arco y las flechas para invocar a la habilidad y al temple.

La puesta en práctica de estos eventos no puede recibir mejor crítica. Si ya os habéis quedado embobados con el tamaño inusual de los gráficos y su perfecta caracterización, probad a ponerlos ➤





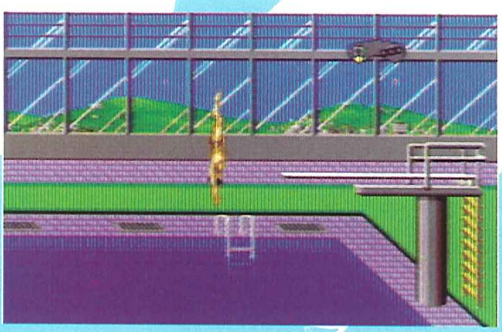




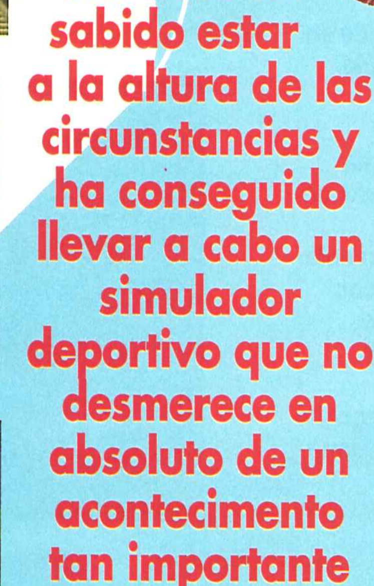


MEGADRIVE









U.S.Gold ha sabido estar a la altura de las circunstancias y ha conseguido llevar a cabo un simulador deportivo que no desmerece en absoluto de un acontecimiento tan importante como es la Olimpiada de Barcelona 92.



La prueba más innovadora de este paraíso olímpico es el salto de trampolín. Aunque otros juegos, en ordenador, ya la incorporaban, lo cierto es que en este Olympic Gold cobra otra dimensión. El sistem a de iconos a través del que controlamos al deportista no sólo es original y llevadero, sino que permite que aprendamos a hacer los saltos como es debido y así obtener las mejores notas.

La versión Master System, de la que también os ofrecemos bastantes pantallas, es simplemente magistral. Tiene una resolución excelente, buenas animaciones, competitividad y el mismo espíritu olímpico que rige la versión Mega Drive. Con este programa, los 8 bits se han acercado más que nunca a los poderosos 16.

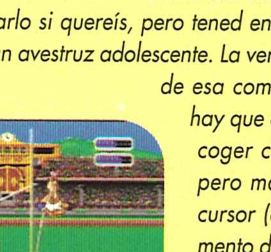
Las siete pruebas

Qué, ¿dispuestos a participar en las Olimpiadas del 92?, ¿listos para ganar el oro olímpico?. Pues ahí tenéis el mejor programa olímpico de todos los tiempos y, a continuación, la mayor cantidad de trucos para ganar con solvencia.

*•**100 METROS LISOS:** Para vencer en la prueba de velocidad por excelencia no hay que abusar del machacateclas en exceso. Vale más pulsar lentamente pero con un ritmo contínuo, que machacar a todo tren sin guardar la compostura. Procura evitar las salidas falsas (tres te hundirán en la miseria), pero haz lo posible por salir raudo, en cuanto la pistola suene. No es imprescindible batir el record de Lewis, pero sí es conveniente hacer un buen tiempo. Por último, haz el favor de no abandonarte a los comentarios tipo «vaya gráficos» o «cómo se mueve», y no dejes de pasar un segundo.*

*•**110 METROS VALLAS:** Recuerda que para saltar las vallas hay que pulsar el botón C, que el salto del piernas largas es un poquito pausado y que con un tanto así que te retrases, te cargas el obstáculo. No olvides que los 110 metros vallas también son un prueba rápida y que aunque el botón C juega mucho, la verdad es que no debes pasar de largo el ritmo A y B que antes te aconsejábamos. Ah!, si tiras la valla nadie te va a decir nada, pero los segundos que pierdes son simplemente preciosos.*

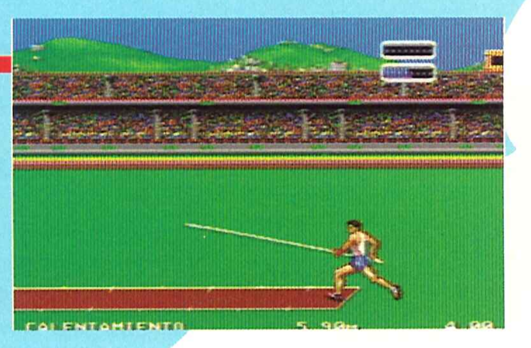
*•**SALTO CON PERTIGA:** Bien, las cosas se van complicando. Aquí no basta con coger carrerilla con los botones A y B, y confiar en el destino cuando se acerque la colchoneta. Podéis probarlo si queréis, pero tened en cuenta que volaréis menos que un avestruz adolescente. La verdad es que no hay que salir de esa combinación de botones, pero hay que ajustarse al momento. Lo de coger carrerilla es indispensable, pero más lo es aún hacer uso del cursor (dirección arriba) en el momento del salto. Tu sentido de la anticipación o de la exactitud a la hora de buscar la dirección (quizá no sólo ésta sino también otras) te otorgará los primeros puestos en la lista de pertigistas. Veremos si te haces con el record de Bubka.*



*•**LANZAMIENTO DE PESO:** Es simple, pero se ha llevado a la pantalla de una forma espectacular. Tanto o incluso más que las vueltas que da el atleta con el boloncio. Sólo hay que ver su compás, su cadencia y su efectividad. Para lanzar más lejos que nadie, hay que aprovechar al máximo la rotación del figura y lanzar el peso al aire en el último momento. Con un poco de suerte, y práctica, los 70 metros son cosa hecha.*



LO MÁS NUEVO



Ocho idiomas, hasta cuatro participantes, siete macro pruebas, notas, records, números y más números para un programón que estamos seguros no va a tener la mínima competencia deportiva, ni por ser licencia exclusiva, ni aunque no lo fuera. En acción, el salto con pértiga, una prueba más fácil de lo que parece , en la que con un poco de rapidez, pericia y capacidad de apretar el botón más rápido y en el momento justo , podéis hacer maravillas.

en movimiento. Ni una sola de las animaciones que hayáis podido ver en Mega Drive se pueden parecer ni por asomo a la de cada uno de los atletas que compiten en estas pruebas. Suave, rápido, preciso y cargado de efectos, el movimiento de los participantes se hace delicioso, enganchante y sobre todo muy, muy real.

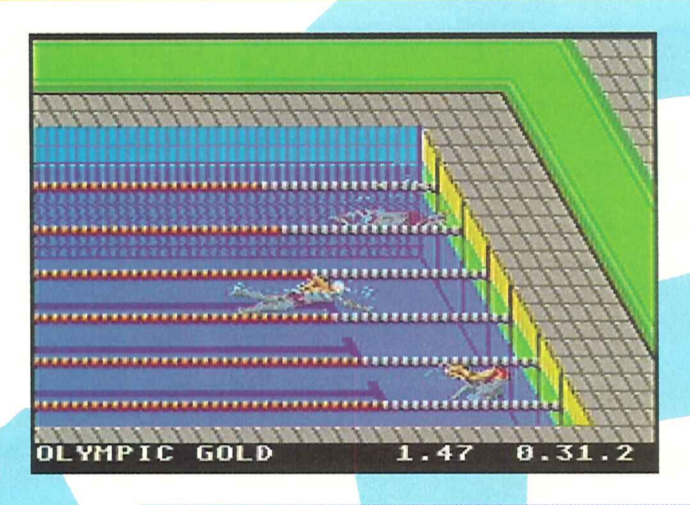
Respecto a la mecánica de juego, U.S. Gold ha optado por la combinación de diferentes "tácticas". Éstas van desde el clásico "machacateclas", -que tan popular se hiciera años ha en los ordenadores-, hasta el sistema de selección de iconos utilizado en la prueba de salto de trampolín, todo ello pasando, por ejemplo, por la también conocida táctica consistente en la pulsación acompasada de las teclas para lograr un ritmo determinado.

Como véis, la variedad está completamente asegurada y si de algo puede presumir este cartucho es de que cada prueba tiene un sistema de juego diferente al del resto

Por lo demás, señalar que todo el programa está magníficamente ambientado y las escenas que representan la inauguración -con suelta de palomas incluida- y demás momentos estelares que acompañan a la competición, están perfectamente logradas y contribuyen a dar un ambiente excelente al juego.

Hasta aquí todo lo que ha dado de sí un programón de 4 megabits que aunque sale para Barcelona 92, se seguirá jugando en Atlanta 96, donde sea en el 2000 y por el resto de los siglos.







El lanzamiento de las tres versiones de Olympic Gold se producirá de forma simultánea. La familia Sega podrá disfrutar al completo y con la misma intensidad de esta joya olímpica.

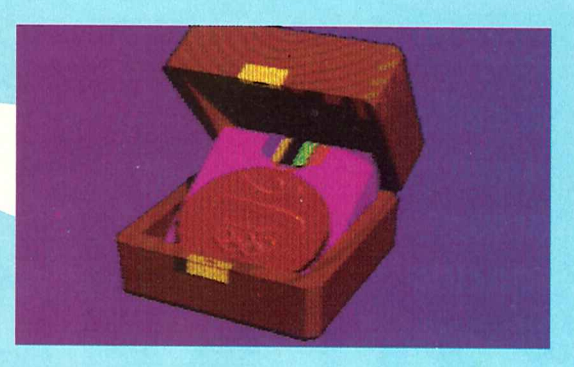




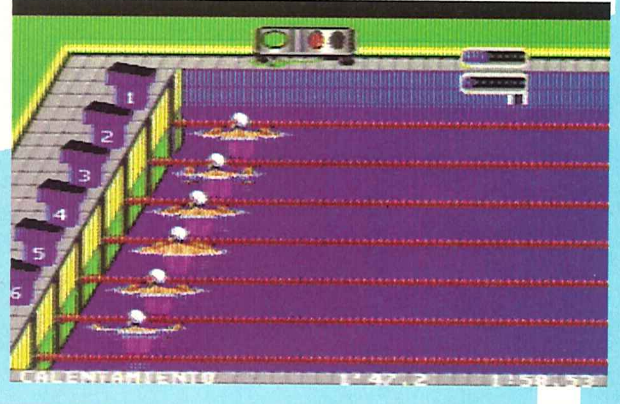




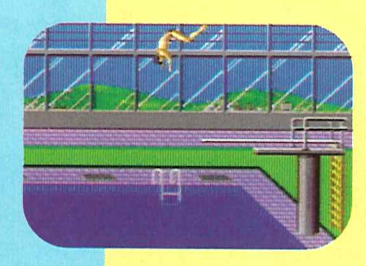




La medalla olímpica. El premio más alto al que cualquier deportista podría aspirar. Brillante, reluciente y perfectamente real. Basta con ganar una prueba, quedar entre los tres primeros, vaya, para alcanzar la gloria. Y la gloria, en Olympic Gold, es más fácil de conseguir de lo que parece.



La fiebre olímpica ya se ha desatado. Olympic Gold os espera, ¡no faltéis!.



Antes de participar, de verdad, en las olimpiadas, lo mejor es que calentéis. No sólo le ireís cogiendo el tranquillo a la prueba, sino que además veréis qué tal nivel tienen los contrarios y cómo podréis superarlos.

•100 METROS LIBRES... NADANDO: *La prueba de la piscina sigue las mismas reglas que las de pista más rápida. Es decir, tirarse al agua el primero, y de cabeza, nadar más veloz que nadie con los botoncillos de turno y no descansar jamás. No hay truco ninguno. Resistir, resistir y resistir, pero ojo, que es una prueba larga, que cansa mucho y que los demás competidores nadan que se las pelan.*

•TIRO CON ARCO: *Aquí no hay que correr ni esforzar los dedos, simplemente elegir bien, afinar el ojillo y presionar en el momento justo. La prueba toma como base dos ventanas que se superponen a la imagen central. En una de ellas tensaremos el arco con arreglo a nuestra fuerza y la del viento. Basta para ello con presionar el cursor del pad hacia la izquierda y, en el momento que lo tengamos tensado, pulsar cualquiera de los botones. Aparecerá una diana y frente a ella, nuestro arco. Con los cursores deberás enfocar el punto de mira al centro de la diana y disparar. La imagen central cambiará y ofrecerá una panorámica de la diana, nuestra flecha y los puntos.*

•SALTO DE TRAMPOLÍN: *Es la prueba más innovadora. Está regida por un sistema de iconos que, a decir verdad, todavía no he comprendido a la perfección. Sólo he llegado a adivinar que para hacer un buen salto hay que manejar a partes iguales los botones y los mandos del cursor. Existe en cualquier caso una opción en las que se nos permite asistir a la prueba como espectadores, mientras un pequeño pad snos explica gráficamente a qué botones hay que dar en cada momento y cómo se consiguen las mejores puntuaciones. Muy aconsejable para empezar.*

Un superclase

Os prometo que nunca llegué a pensar que el bombo y platillo con que anunciaron este Olympic se correspondería realmente con un juego a la altura de las circunstancias. Es evidente que me he pasado de listo, pues el cartucho se ha destapado con la suficiente categoría, clase, espíritu y calidad como dejarme con la boca abierta.

Quiza siete son pocas pruebas, pero no se nota apenas. Un programa no es sólo competiciones, es también ambiente, posibilidades, músicas, animaciones y buena respuesta. Y Olympic Gold, lo tiene todo.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

U.S. GOLD
Nº jugadores: Hasta 4
Dificultad: Asequible para los habituales.
Nº Continuac.: ¿Para qué?
Nº de fases: 7 pruebas



90



La mezcla entre deporte y espectáculo.
La genialidad técnica.



88





El dibujo de la carátula.



91



91





STIR
ADES?

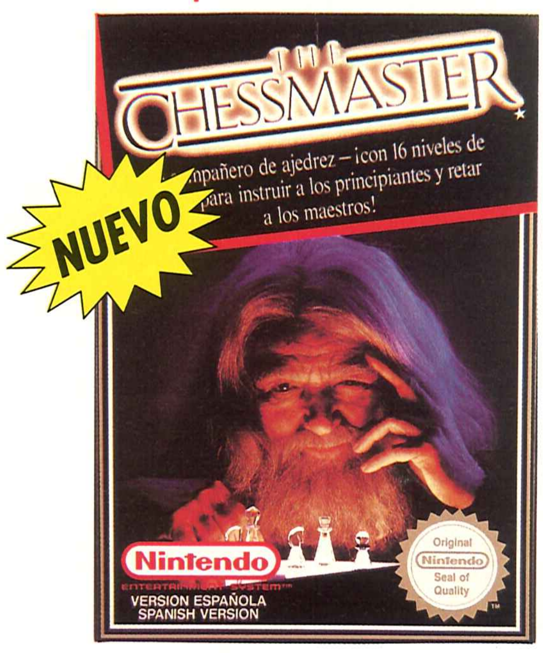
MEGAMAN III™ (ACCION)



MEGAMAN III™ (ACCION)
Con más acción que nunca.



SOLSTICE™ (AVENTURAS)
Llena tu pantalla de aventuras.



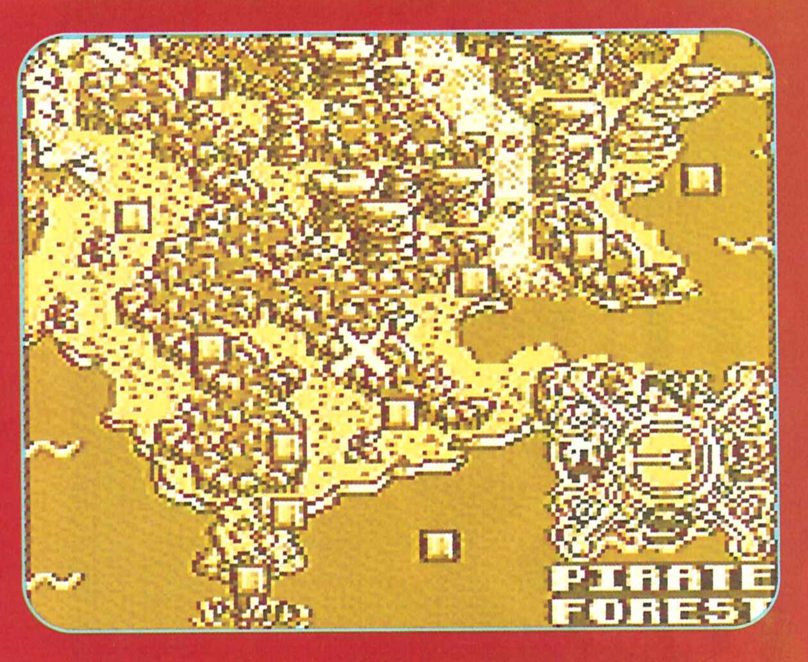
CHESSMASTER™ (ESTRATEGIA)
Juega al ajedrez con el mejor maestro.



Distribuidor exclusivo para España
Teléfono: 803 66 25

LO MÁS NUEVO





Regreso a Nunca Jamás

HOOK



Erase una vez un agobiado hombre de negocios que vivía para trabajar. Sus inversiones y proyectos le preocupaban más que sus propia familia y, teléfono en mano, siempre estaba dispuesto a sacrificar la compañía de sus hijos por asistir a alguna reunión de negocios.

Sin darse cuenta, se había en un señor serio y respetable, en una persona mayor, al fin y al cabo.

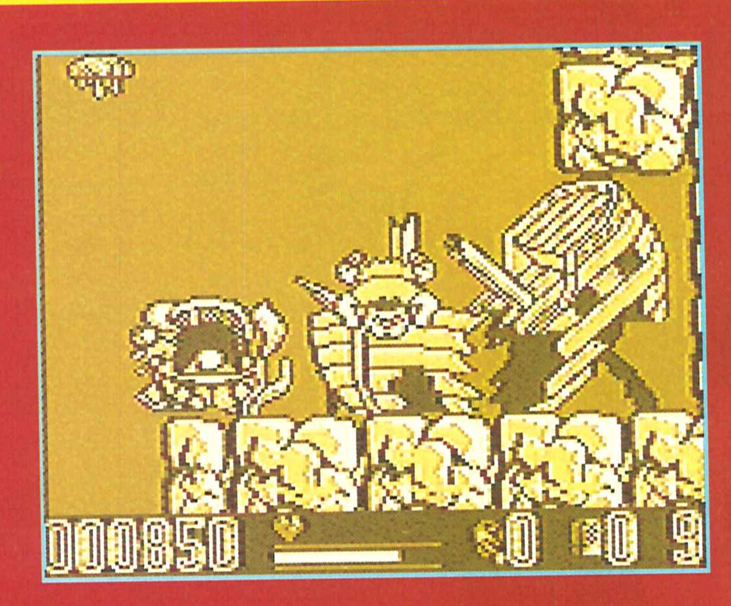
Aquel hombre había olvidado lo que era la fantasía. Aquel hombre había olvidado que de pequeño había sido Peter Pan.

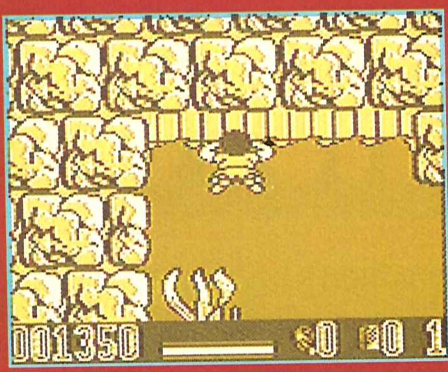
Pero el destino le preparaba una increíble jugada. Hook, el enemigo más enemigo de todos los enemigos de Peter Pan, había estado todos estos años al acecho y, una fría noche de Navidad, regresó para secuestrar a sus dos hijos.

Peter tenía que rescatarlos de las garras de Hook. Pero para ello debía viajar al país del Nunca Jamás, debía recordar el poder de la imaginación, debía volver a convertirse en... Peter Pan.

¡¡Qué bonita!!!, habrán exclamado millones de personas al ver esta última obra de Steven Spielberg, Hook, una sensacional ➤

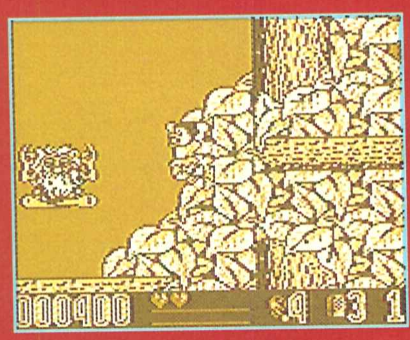
El Mundo de Nunca Jamás:
Tanto al inicio del juego, como cuando se consigue completar una fase, se nos presenta en pantalla un mapa que nos dará la opción de elegir entre varios destinos.
Las fases de El lago, Las minas piratas o El gran árbol han de ser completadas para poder viajar a otros lugares de, a buen seguro, mayores dificultades.
Cuando aparezca el mapa, deberéis mover la brújula que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla, hasta seleccionar el escenario en el que jugar.
Unos serán difíciles y otros también, por lo que valor y ¡a por Hook!.



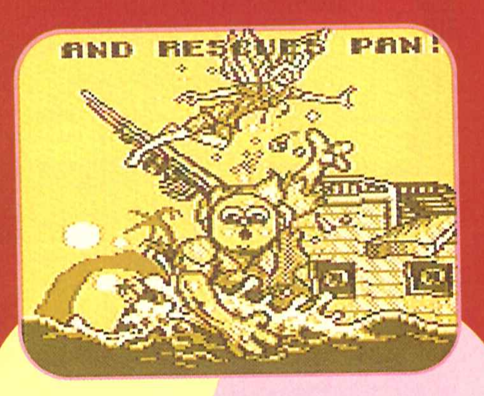


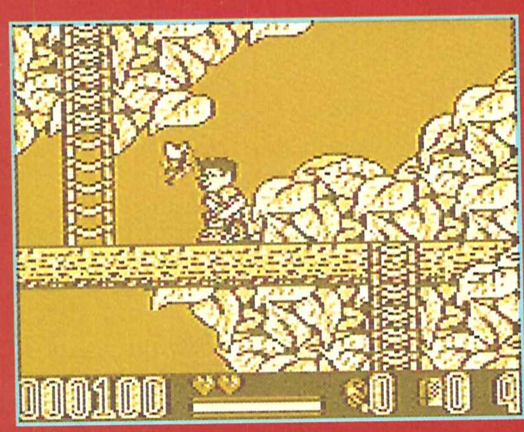


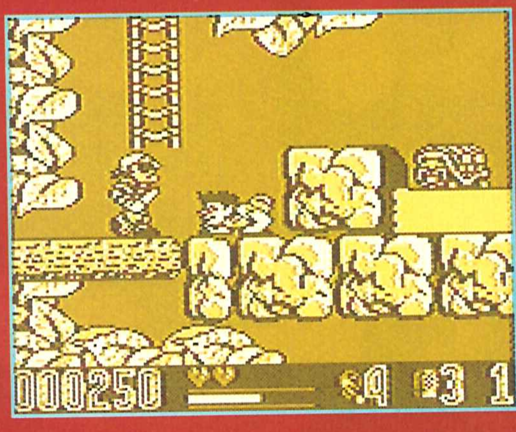
Hook está compuesto por fases muy distintas que nos llevan a realizar acciones variadas. Sin embargo, uno de los elementos principales del juego es, sin duda, la espada.



Peter Pan ha regresado al país de Nunca Jamás para rescatar a sus hijos. Para ello tendrá que mostrarle al malvado Hook su destreza con la espada.



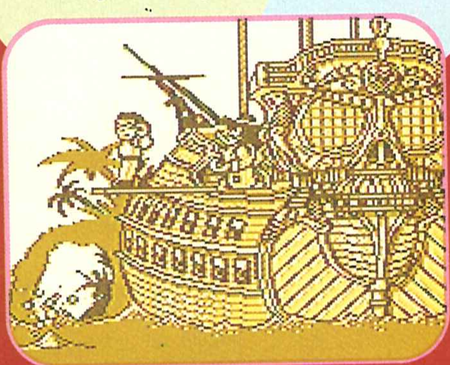




La ira de Hook

El odio de Hook hacia Peter Pan no tiene límites. Cuando se le hayan acabado las vidas, el capitán pirata no dudará en arrojarle a los tiburones. Y no lo hará por la alegría de haberle derrotado, sino por la ira de ver que con los años Peter ha perdido su fuerza y ya no es rival para él.
Y tú, ¿eres un digno rival para Hook?







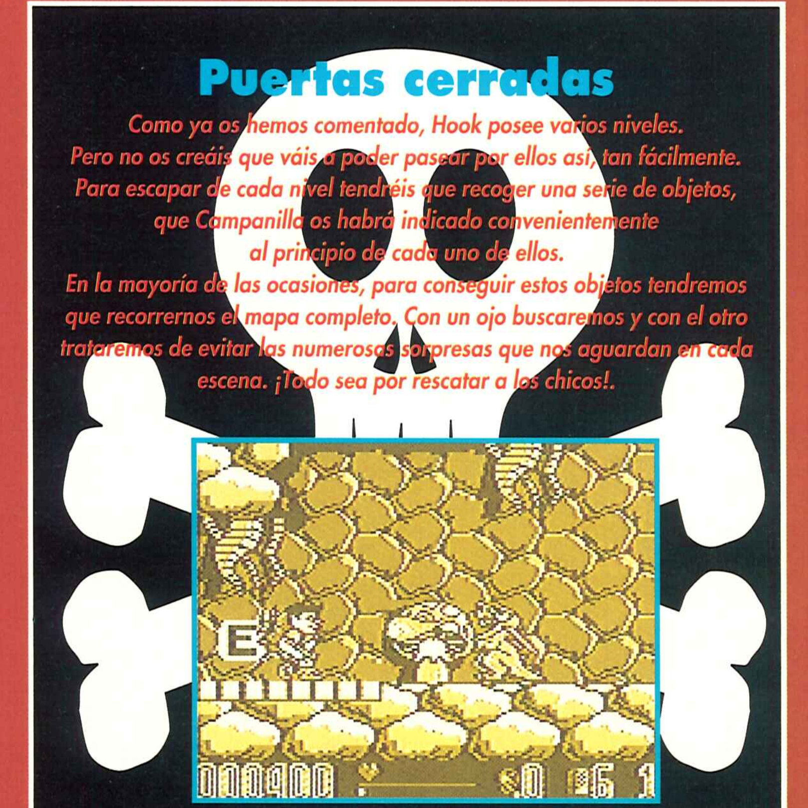
juego, avalado por las no mernos expertas manos de Ocean.

Un desarrollo típicamente arcade, es decir, con multitud de enemigos y un extenso mapeado lleno de plataformas, abren un mapa, el de Nunca Jamás, plagado de minas, bosques, barcos anclados y oscuros tugurios. Y todo ello habitado por crueles y despiadados piratas a los que deberéis enfrentaros al tiempo que recogéis numerosos objetos de indudable utilidad y que serán los que, a la postre, os permitan pasar de escenario y avanzar en vuestros propósitos.

En resumidas cuentas, un viaje con un Peter Pan ya crecido, que ha decidido luchar y dejar las cosas bien claras a todos aquellos piratas que duden de su valentía y arrojo.

Peter y los niños perdidos están luchando contra un malvado tan entrañable como perverso. El bien lucha contra el mal... la inocencia contra la maldad, al fin y al cabo.

¿Te apetece ayudarle?

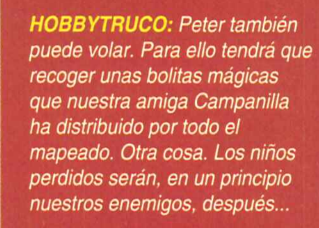


Puertas cerradas

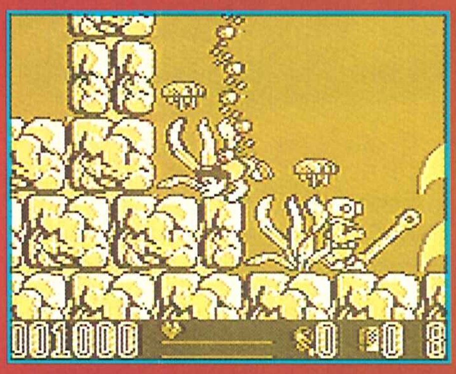
Como ya os hemos comentado, Hook posee varios niveles. Pero no os creáis que váis a poder pasear por ellos así, tan fácilmente. Para escapar de cada nivel tendréis que recoger una serie de objetos, que Campanilla os habrá indicado convenientemente al principio de cada uno de ellos.

En la mayoría de las ocasiones, para conseguir estos objetos tendremos que recorrernos el mapa completo. Con un ojo buscaremos y con el otro trataremos de evitar las numerosas sorpresas que nos aguardan en cada escena. ¡Todo sea por rescatar a los chicos!.





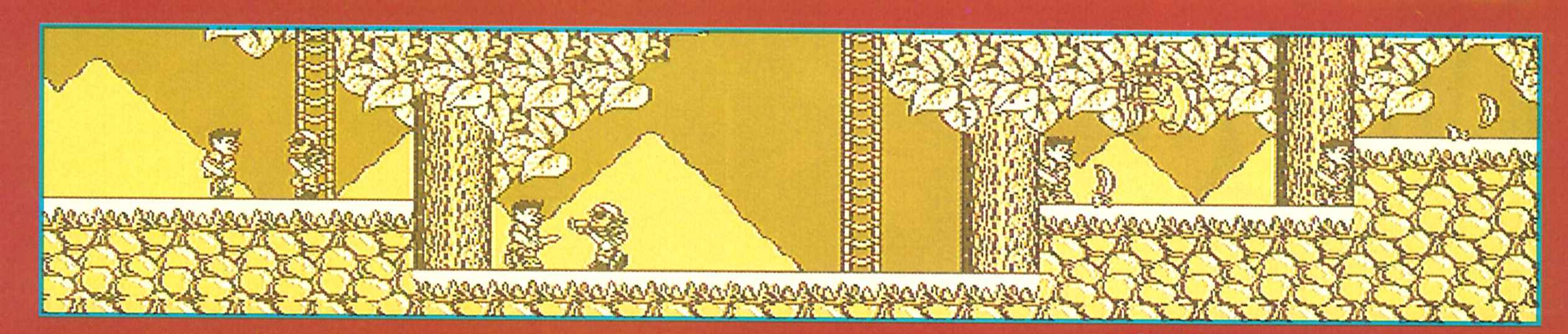
***HOBBYTRUCO:** Peter también puede volar. Para ello tendrá que recoger unas bolitas mágicas que nuestra amiga Campanilla ha distribuido por todo el mapeado. Otra cosa. Los niños perdidos serán, en un principio nuestros enemigos, después...*

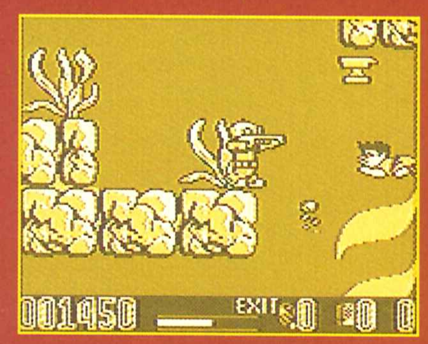


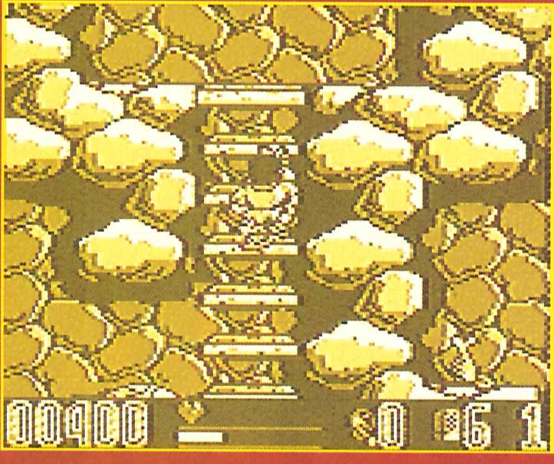
Los escenarios en los que se desarrolla el juego recrean varias escenas de la película. Aquí vemos a Peter bajo el mar y jugando al baloncesto.





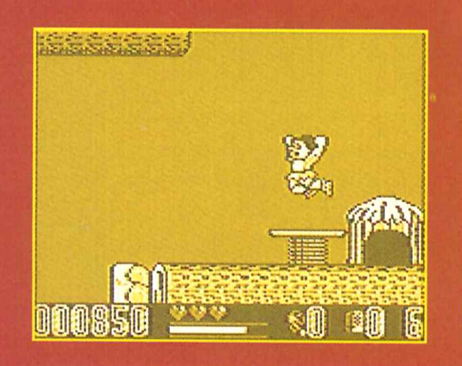






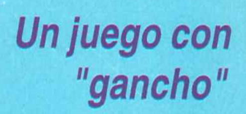
HOBBYTRUCO: En las minas de los fantasmas podremos hacer uso de un estupendo detector de metales que nos descubrirá tesoros ocultos en forma de "bonus".

El protagonista de este juego lucha, nada, salta y... vuela. No cabe la menor duda: es Peter Pan.





Un juego con "gancho"



J.L. "Skywalker"

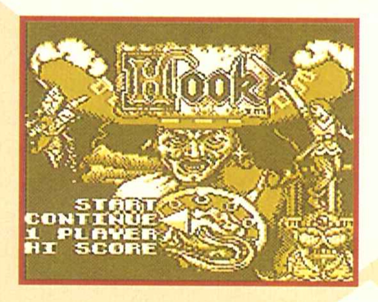
Usuarios del mundo de Nintendo-Jamás, en su versión llevable!. ¡Tensad vuestras velas, cerrad los ojos, porque Campanilla os va a llevar de la mano hasta las fauces del mismísimo Hook!!! Allí viviréis una imaginativa aventura, con numerosas y "difíciles" fases que recorrer, en un frenético rescate que tendrá lugar en varios y variados escenarios.

Hook, -saliendo por una vez, y sin que sirva de precedente, al tiempo que la película-, ha conseguido inflar nuestras Game Boy de gráficos, melodías y ensoñaciones.

Rasga por aquí, vuela por allá y diviértete a golpe de imaginación portátil, en una producción muy bien llevada y brillantemente realizada.

Especial para expertos soñadores.

Muy bueno y divertido... y con nombre.



El menú de opciones

Al principio del juego se nos presentarán 4 opciones: comenzar un nuevo juego, seguir en la fase que perdimos todas nuestras vidas, elegir del número de jugadores(1 ó 2) o ver a los intrépidos aventureros que han icluido su nombre en los "elegidos para la gloria".

¡¡ Ah!!, por cierto, si observáis detenidamente este menú, lo más seguro es que os recuerde a otro ... ¿Robocop 2, de NES tal vez?. No os extranéis, no en vano ambos títulos son de Ocean y, nos da en el garfio, que incluso lo han realizado los mismos programadores...

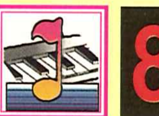
LAS PUNTUACIONES



Arcade

OCEAN
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: "Usa la imaginación, Peter..."
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 27



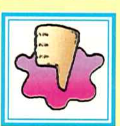








Perdón, ¿alguien habló de gráficos, sonidos y jugabilidad...?

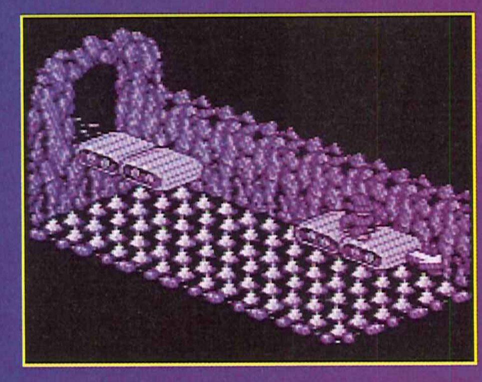
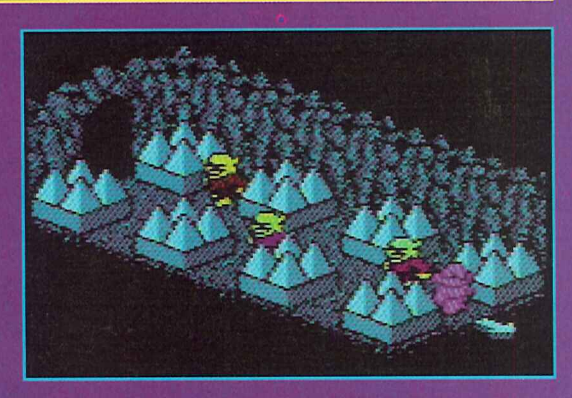


Sólo refleja, argumentalmente, el último tercio de la película.

90





NINTENDO

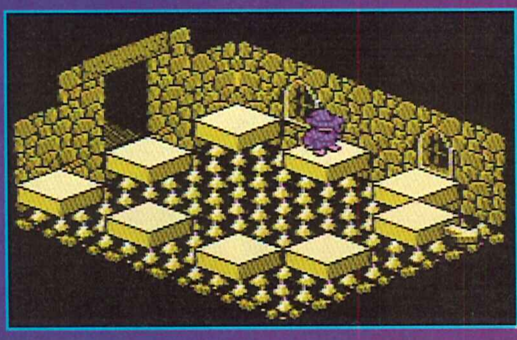
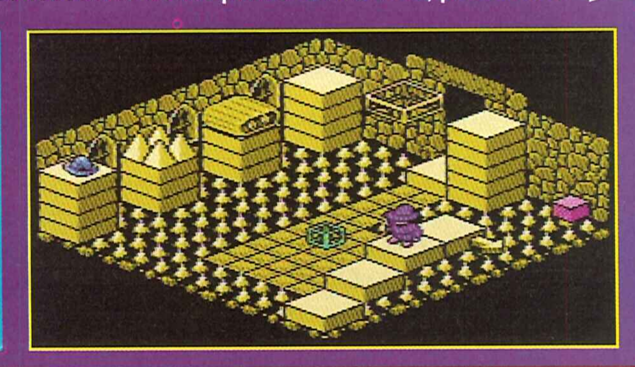
Solstice

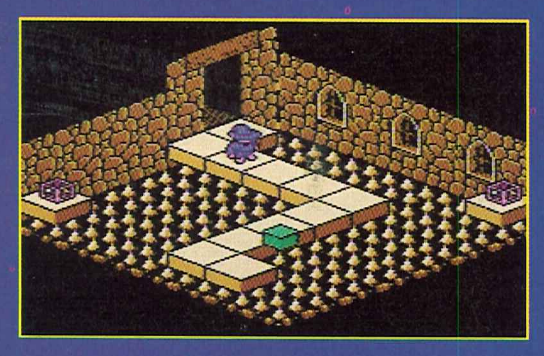
El Báculo de Demnos

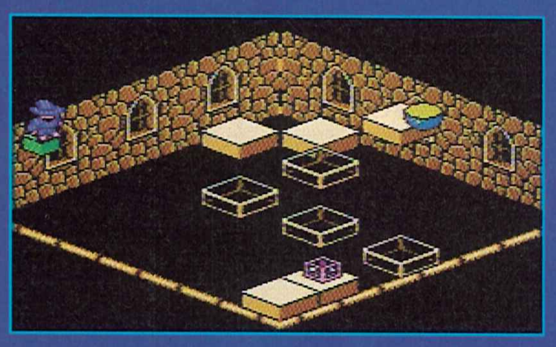
Según contaba la leyenda, la negra fortaleza de Kastlerock era el más terrible lugar de la Tierra. Todo lo relacionado con este inmundo castillo rezumaba odio, vilezas mil y oscuros crímenes. Su dueño, el perverso Morbius, se había encargado durante siglos de engendrar esta fama para imponer, al fin, su reinado del terror y convertirse en el señor de todas las tierras, de todo el universo.

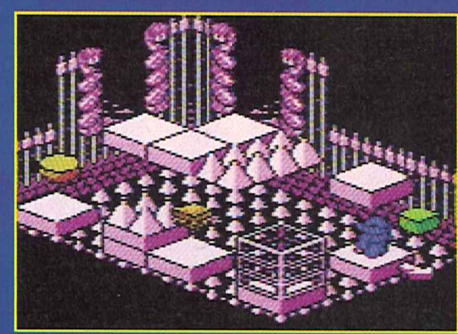
Lo único que le faltaba por hacer era sacrificar a una bella muchacha de sangre azul, Eleanor, y regalar dicho espectáculo a los dioses del abismo, mientras sus mortales secuaces se encargaban de buscar, una a una, todas las piezas que formaban el báculo de Demnos, la otra asignatura pendiente de Morbius.

Este báculo había sido creado hacía más de cien mil lustros para otorgar poder eterno al afortunado que lo poseyera, pero los reyes de Arcadia, conocedores de los planes de Morbius, partieron el

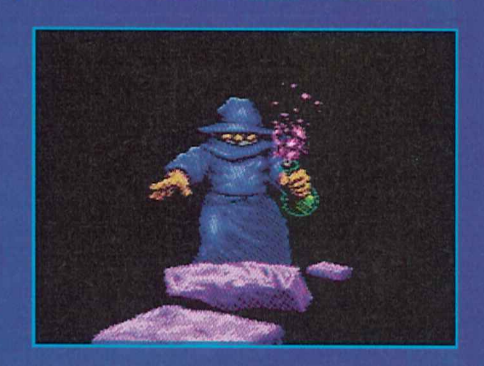








El castillo de Morbius es un lugar gobernado por la magia negra y la brujería. ¡Atrévete a franquear esta puerta y descubrirás lo que es el miedo...!



Un mundo mágico

La fortaleza de Morbius es un auténtico desafió para cualquier Mago. Afortunadamente, Shadax cuenta con vuestra ayuda y vosotros, igualmente, contáis con la aportación de un menú que os facilitará los siguientes detalles. En la esquina superior izquierda, podréis observar un ***mapa*** *de las habitaciones que Shadax va descubriendo a su paso, y sus posibles* ***salidas****. Si pulsáis el botón A mientras véis el menú, aparecerá el número de habitaciones visitadas y el porcentaje de juego resuelto. En la parte superior derecha, podréis ver la cantidad de* ***llaves*** *recogidas. Para finalizar la aventura hacen falta cuatro.*

Por último, tenéis la información correspondiente a las valiosísimas pociones mágicas:

Poción azul*: da inmunidad contra enemigos y armas.*

Poción púrpura*: destruye a todos los enemigos de la habitación.*

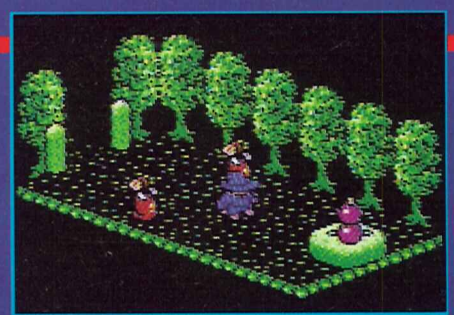
Poción amarilla*: congela todos los objetos que aparecen en pantalla y te permite incluso cogerlos o moverlos.*

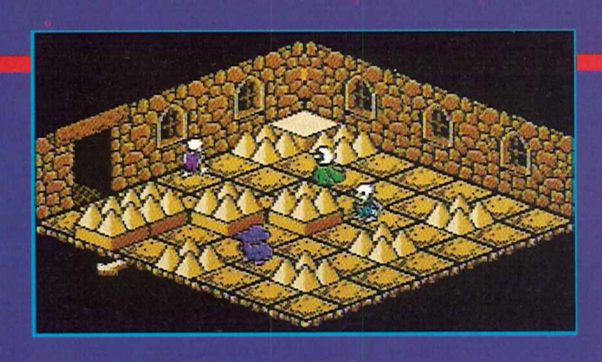
Poción verde*: todos los objetos invisibles aparecerán ante tus ojos.*

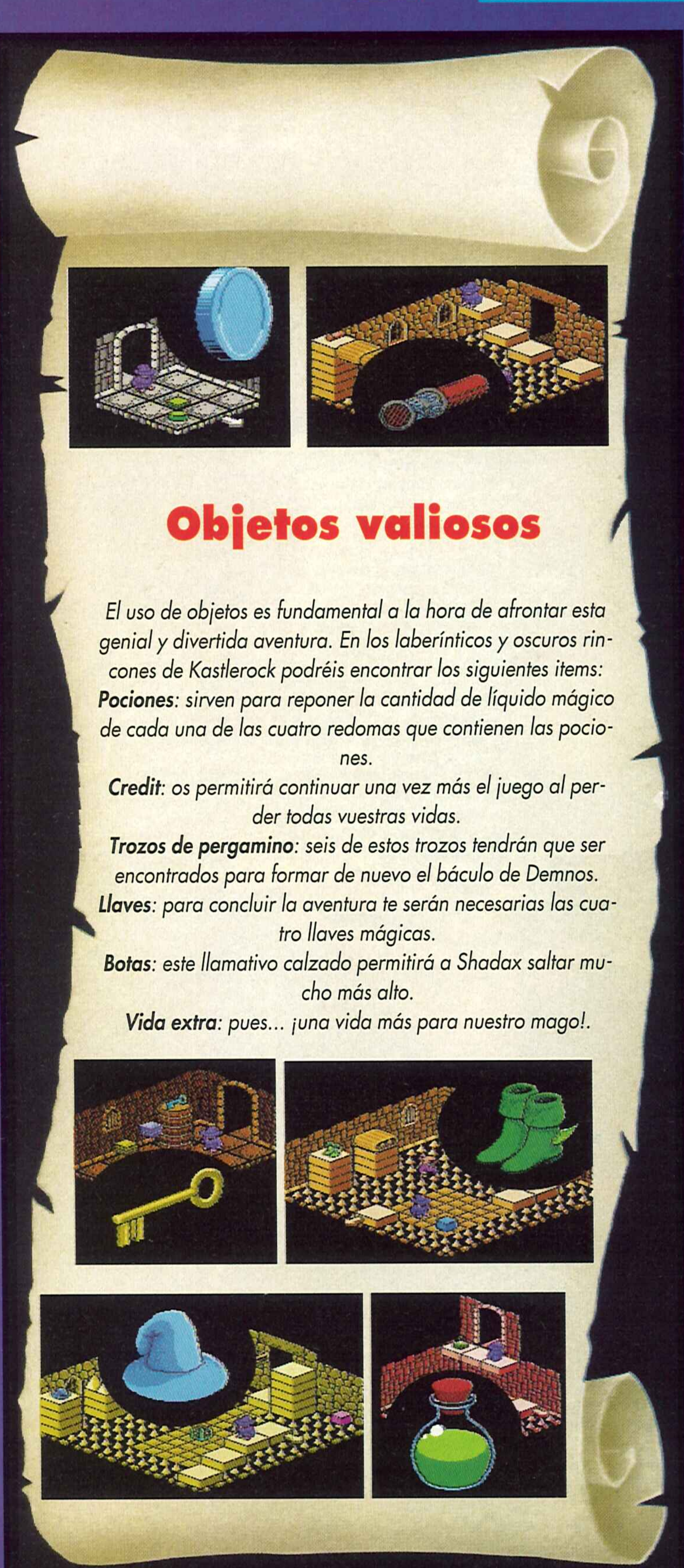
Con estas ayudas, todo te resultará más fácil.











Objetos valiosos

El uso de objetos es fundamental a la hora de afrontar esta genial y divertida aventura. En los laberínticos y oscuros rincones de Kastlerock podréis encontrar los siguientes items:

***Pociones**: sirven para reponer la cantidad de líquido mágico de cada una de las cuatro redomas que contienen las pociones.*

***Credit**: os permitirá continuar una vez más el juego al perder todas vuestras vidas.*

***Trozos de pergamino**: seis de estos trozos tendrán que ser encontrados para formar de nuevo el báculo de Demnos.*

***Llaves**: para concluir la aventura te serán necesarias las cuatro llaves mágicas.*

***Botas**: este llamativo calzado permitirá a Shadax saltar mucho más alto.*

***Vida extra**: pues... ¡una vida más para nuestro mago!.*



A la izquierda podéis ver al mago Shadax tras los pasos de una valiosa poción. Con una gran dosis de habilidad , y empleando un bloque como plataforma, la redoma mágica será vuestra. Tendréis que intentarlo un par de veces para conseguirlo.



En esta temprana pantalla váis a poder practicar a vuestras anchas el arte del salto y el equilibrio. Estas bienhalladas cualidades van a ser totalmente imprescindibles para resolver con éxito la aventura.

Shadax se encuentra en una encrucijada de caminos. ¿Qué dirección será la correcta?. No os preocupéis, cualquier puerta que atraveséis os transportará a un mágico mundo donde todo es hostil y dañino, incluso el mismo aire que se respira.

báculo en seis trozos, los rociaron con el filtro de la invisibilidad y los esparcieron por la fortaleza de Morbius.

Pero el plan no era perfecto. Durante el solsticio de invierno, las piezas recobrarían la visibilidad y aquél que estuviera más cerca de ellas, podría hacerse con su servicio.

Shadax, el mago blanco de la corte de Arcadia, no está dispuesto a dejar que el mal triunfe sobre el bien, y, cubierto en su polvorienta capa, se encamina hacia Kastlerock con el firme propósito de derrotar a Morbius y rescatar a Eleanor.

Silencio, Shadax se acerca ya hacia la lúgubre y tenebrosa entrada de la fortaleza, abierta de par en par para todo aquél incauto que se atreva a franquearla.

Shadax sabe que va a introducirse en un mundo de magia negra en el que Morbius le aguarda junto a toda su cohorte de seres malignos. Shadax sabe que le espera una búsqueda casi imposible que sólo podrá resolver con el buen uso de sus poderes mágicos.

Shadax sabe que va a entrar en un castillo del que, quizás, jamás consiga salir.

El retorno de los clásicos

The Elf

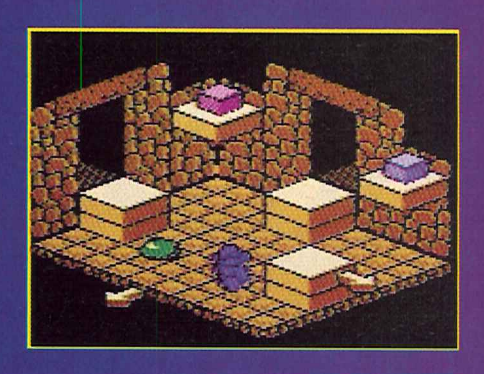
Software Creations, -ese genial grupo de programación-, ha realizado una nueva obra cumbre para NES.

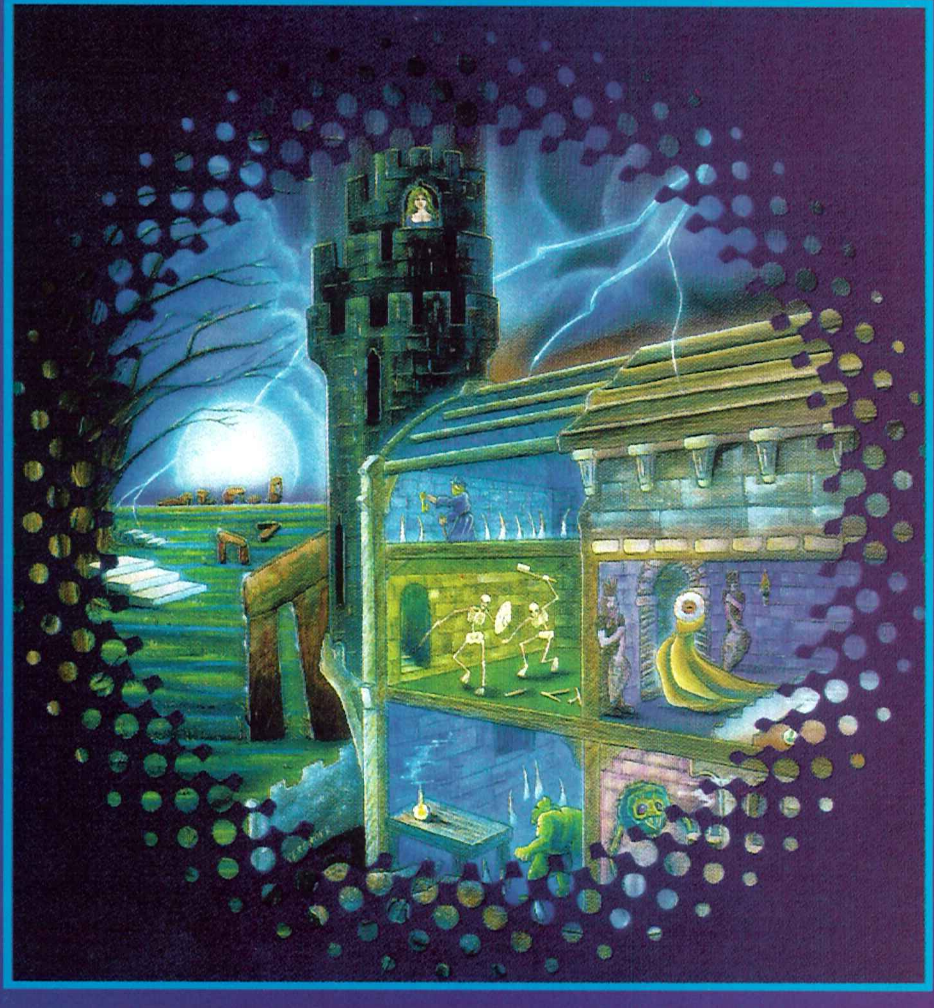
La sabia utilización de la siempre vistosa perspectiva isométrica, (recuerdos para Ultimate) abre paso a un gran cartucho de magia y aventuras de bella factura, con más de 250 pantallas, un menú de opciones realmente útil, un manejo más que fiable y toda la adicción que os podáis imaginar y un poquito más.

Mención especial a las melodías, obra del maestro Tim Follin, que ambientan hasta límites insospechados la impecable calidad de un juego, al que sólo se le echan en falta los alabados passwords.

Si quieres emprender una de las aventuras más bellas y bien hechas de todos los tiempos, atrapa este juegazo. ¡Bravo por el Solstice!.











Un pie de foto para los nostálgicos (mayores de quince años, por lo menos). ¿Os acordáis de Knight Lore o Alien 8? Pues, como véis, Solstice es lo más parecido a aquello que se puede encontar ahora en consola.

Y otro para quién no haya entendido el pie izquierdo. Este juego intenta rememorar a los grandes clásicos del software. Y, sin duda, lo ha conseguido.

LAS PUNTUACIONES

Aventura

SOFTWARE CREATIONS
Nº jugadores: 1
Dificultad: Totalmente mágica.
Nº Continuaciones: a coger
Nº de fases: 300 pantallas.



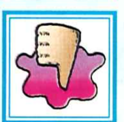
90

93



93

La perfecta tridimensionalidad. El ambiente mágico. La súper música.



Que no haya muchos juegos como éste.



92

LO MÁS NUEVO



Si hay un juego que sea capaz de reunir entretenimiento, diversión, cultura y, por llamarlo de alguna forma, hasta aprendizaje educativo, estáis, chavales, ante él.

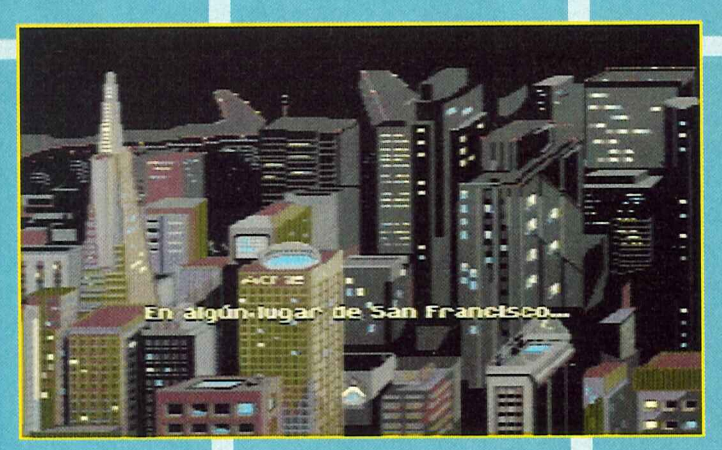
Su título es «¿Dónde está Carmen Sandiego en el tiempo?» y pasa por ser la continuación de la serie de búsquedas de Carmen alrededor del mundo, de la que sólo habían podido disfrutar hasta ahora algunos privilegiados ordenadores.

Los consoleros megadriveros estamos realmente de enhorabuena, pues todo está ya a punto para que nos llegue un juego que nos ofrece algo "realmente diferente".

Y todo está tan preparado y tan listo que vamos a pasar de rodeos y a entrar en materia. Carmen Sandiego es la jefa de una organización de delincuentes (V.I.L.E., Liga Internacional de Villanos) que se dedica a robar objetos valiosísimos a través del tiempo.

La banda se compone de 16 personajes, de nombres a cada cual más ridículo (Juan Tanamera, Mamen Tirosa y otros por el estilo) y personalidades sumamente extrañas.

Estos personajes serán sucesivamente y en los interminables



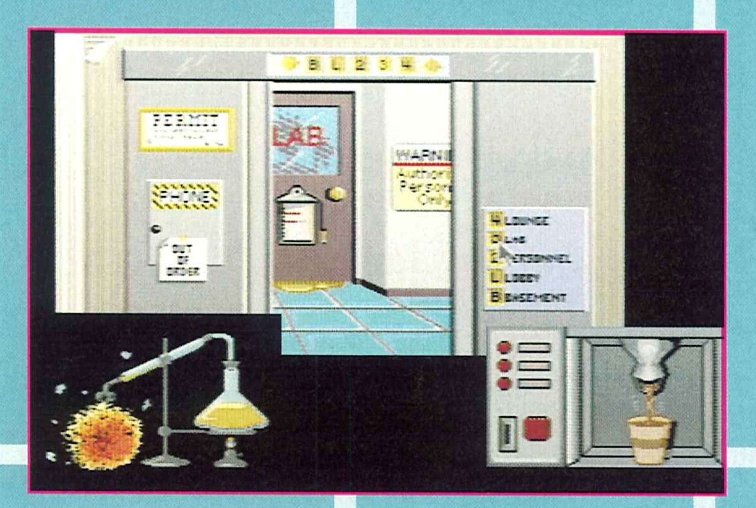
VIAJE, A TRAVÉS DE LA HISTORIA

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?™
DEVELOPED BY BRØDERBUND SOFTWARE, INC.
PROGRAMMED BY ELECTRONIC ARTS CANADA

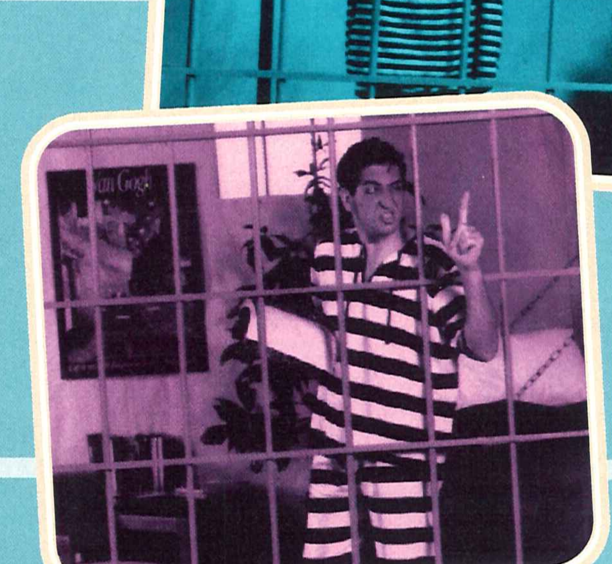
Francia
Francia era líder en las artes y las ideas durante esta era. Contemporáneos de este periodo son Moliere, Corneille, Pascal, Voltaire, Descartes y Le Brun.
TRAVEL SEARCH DATA ABORT

casos que se te pueden plantear, los responsables de diferentes tipos de robos y hurtos de objetos históricos: las joyas de la Emperatriz de Rusia, el diamante del Califa de Córdoba y cosas por el estilo.

Tu objetivo en el juego consistirá en utilizar tu máquina del tiempo y, mediante las ayudas que te irán dando testigos e informadores, seguir la pista del ladrón en un afanoso viaje a través del tiempo y el espacio. Es decir, que tan pronto estarás en la India en el año 1031, como viajarás a Inglaterra 1454 D.C.



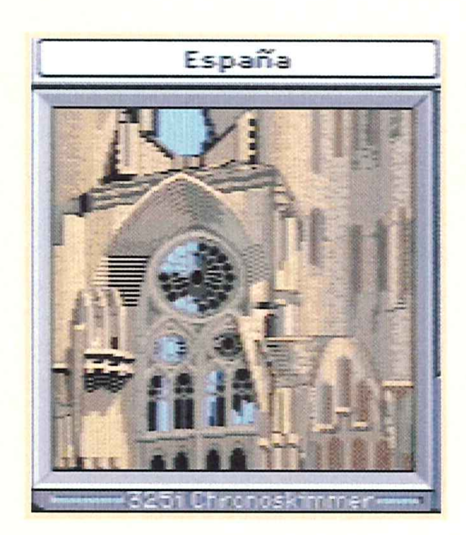
Antes de salir en búsqueda de aventuras, podremos dar una vuelta por nuestro cuartel general. Así podremos acceder al laboratorio o incluso a una simple máquina de café. Pero la verdadera diversión nos estará esperando fuera...

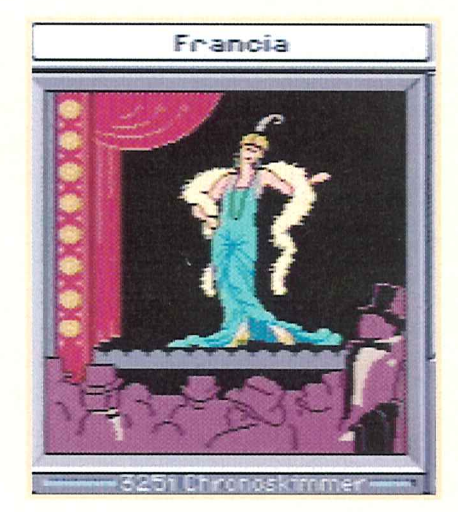


Este será nuestro objetivo en el juego: conseguir que los miembros de la banda de Carmen Sandiego acaben entre rejas. Mamen Tirosa, Nosmo King, Carmelo Cotón, Rudi Mentario... ¡temblad!.

Jugando a ser detectives

En Carmen Sandiego las cosas funcionan de la siguiente manera. Tu jefe te dice, por poner un ejemplo, que han robado un cuadro en el Museo del Louvre en el año 1900 y que han visto salir a un hombre sospechoso. Rápidamente coges tu máquina del tiempo y te vas al lugar de los hechos.
Allí siempre encontrarás un informador, un testigo y un objeto que te darán las pistas correspondientes. Cada una de ellas te conducirá a un lugar en el mundo y en el tiempo (para ello, la enciclopedia que acompaña al cartucho será de vital ayuda) y tu misión, ya que sólo una de esas tres pistas será la correcta, consistirá en seguir el buen camino hasta dar con el malhechor.
Para estar totalmente seguro de qué miembro de la banda de Carmen Sandiego ha sido el ladrón, tendrás que descubrir su sexo, el color de su pelo y sus ojos, y cuáles son son pintor y escritor favoritos.





En busca de Carmen Sandiego recorreremos el mundo entero en todas sus épocas. Se trata sin duda, de una divertida y original manera de aprender historia.









en pos de una sorprendente y magistral lección de historia.

Todo el juego es así. Una especie de aventura gráfico conversacional regida por los estudiados escenarios, el espíritu histórico y la idea genial del viaje, muy de moda con esto de los descubrimientos.

Por cierto, que, hablando de modas, los españoles debemos de estarlo, pues el programa viene magníficamente traducido al hispánico -entre otras cuatro posibles lenguas-, lo que sin duda supone un gran suspiro porque de lo contrario nada de lo que os hemos contado tendría sentido alguno.

Where in Time is Carmen Sandiego se ofrece junto a una "enorme" enciclopedia (por desgracia, éste sí está en inglés), que consta de más de 1374 páginas y en la podréis encontrar hasta 13.000 términos definidos, comentados y explicados.

La inclusión de este volumen, que puede ser considerado dentro del conjunto del cartucho como un "regalo", os será totalmente imprescindible a la hora de comprender muchas de las pistas que se dan en el desarrollo del juego.

Por ejemplo, si un informador habla de que el sospechoso se fue a visitar a tal o cual tribu de las Chimbasbas, va uno al manual, mira la época histórica y el país donde se encuentra y ya tiene una



Estamos en China, en el año 1952 antes de Cristo. Como véis, aún no tenemos nuestras pesquisas demasiado avanzadas. Del sospechoso tan sólo sabemos que tiene el pelo castaño y que su escritora favorita es Katherine Anne Porter.

Viajando a través del tiempo

No nos cabe la menor duda de que Acme se ha tomado muy en serio lo de perseguir a Carmen. De lo contrario, no hubiera puesto a nuestra disposición el prototipo 325i ChronoSkimmer, la máquina del tiempo más sofisticada conocida hasta la fecha.

Este genial artefacto no sólo puede volar, sino que además ha sido dotada de todos los artilugios que precisa un buen detective. No, no estamos hablando de cañones, ni de misiles, sino de lo necesario para rastrear un caso y seguir la pista a un ladrón, es decir, una estupenda pantalla con vistas al exterior, otra para apoyar los textos y mensajes, y tres botones con los que controlar la situación en cada momento.

Cualquiera de estos instrumentos os va a resultar indispensable, por lo que vamos a explicaros un poco cómo se utilizan y para qué sirven.

*La **ventana** que nos pone en contacto con la realidad ocupa más de la mitad izquierda de la pantalla. En ella*



quedan reflejados los paisajes, ambientes y objetos más significativos del lugar y la época a la que hemos sido trasladados.

Junto a la ventana, en la parte derecha, podréis ver la pantalla de los textos.

Aunque en un principio es ocupada por comentarios y disertaciones muy breves sobre el país en cuestión y sus más típicos elementos, pronto se convierte en el instrumento fundamental de trabajo. En ella se darán cita desde mensajes del jefe hasta nuestros propios arreglos e investigaciones.

Todo el quid de la cuestión se centra sobre los tres botones: Data, Search y Travel.

*-**Data**: permite el acceso a un gran banco de datos con información de cada uno de los integrantes de la banda. Las opciones que nos brinda son: prueba, dossier, idiomas e información. Mediante la prueba es posible enviar una orden judicial contra alguno de nuestros amigos para que la compruebe el ordenador.*

Cualquiier personaje que nosotros definamos queda inmediatamente en busca y captura.

El dossier no es ni más ni menos que un archivo de delincuentes en el que están introducidos todos los datos personales de los miembros de la banda. Acceder de vez en cuando a esta red para verificar cosillas, no está nunca de más, si bien tampoco conviene abusar ya que el tiempo pasa volando...

Respecto a las opciones de idiomas e información, apuntaros que es posible cambiar el idioma del juego en cualquier momento (por si acaso tenéis curiosidad o domináis otros idiomas) o revisar las primeras instrucciones que os da el jefe, aunque esta opción es sólo posible al principio de cada viaje.

*-**Search** es la fuente de pesquisas. Nos pone en contacto con el informador y el testigo y nos deja utilizar el scanner para barrer la zona del crimen y encontrar objetos que a la postre pueden sernos muy útiles.*

*-**Travel**, que como bien sabéis, significa viajar, es la opción que le da toda la salsa al juego, ya que es la que nos transporta hasta cualquier lugar del mundo donde queramos ir.*

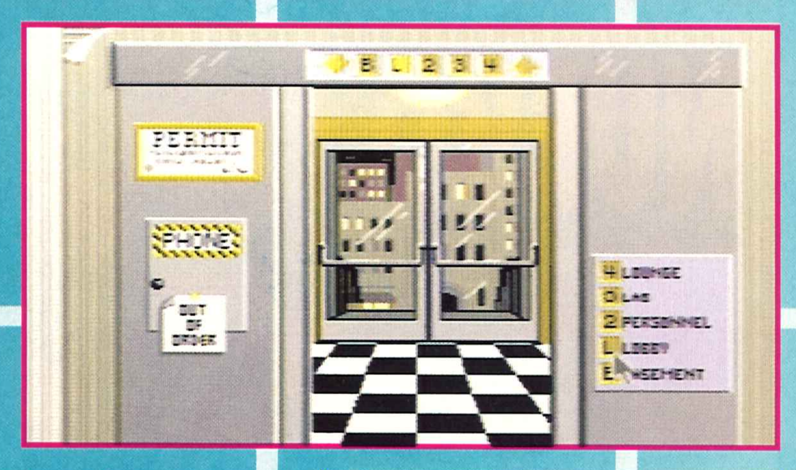
Combina todos estos elementos, échales un poco de intriga, bastante de libro de historia y unas gotas de juego frenético en el que el reloj se puede convertir en tu mayor enemigo, y obtendrás este cóktel explosivo que ha resultado ser Carmen Sandiego.





base sólida para dar el siguiente paso, es decir, desplazarse al lugar de los hechos y seguir la pista. Ésto, sin embargo, podría hacerse igualmente con cualquier otra buena enciclopedia, pero si ya nos la da el cartucho....

La compañía encargada de llevar a cabo tan complicado proyecto ha sido Electronic Arts -sobre una idea original de Broderbund-. Y no estaría de más quitarse las veces que haga falta el sombrero para rendir pleitesía al producto más didáctico y constructivo de cuántos se han realizado hasta el momento para Mega Drive. Inteligente y mucho más.





En el juego se mezclan de una manera muy divertida la astucia y la agilidad mental.



Carmen Sandiego, con la excusa de los detectives, nos invita a disfrutar de una original lección de historia.

Divertido y educativo

Original sería la palabra que mejor definiría a este juego. La razón es que en él se reunen, de una forma pocas veces vista, las ganas de divertir y enseñar.

No. No temáis, no es un programa educativo, es simplemente un juego de pesquisas, de rapidez mental, de búsqueda de palabras en la enciclopedia... es, en definitiva, un ejercicio mental que sirve para aprender historia y que se presenta bajo la atractiva forma de juego de detectives.

Por lo menos, curioso.



El consolero enmascarado

Diez en innovación

Formidable, simplemente, la idea de Sega. Se sale tanto de lo normal, es tan atrevida y enganchante, que me parece una de las mejores propuestas sobre juegos que se han hecho.

Para empezar no hay tiros, para seguir, nadie controla a ningún héroe, y para terminar, la aventura la vas haciendo tú mismo. Es decir, que es algo totalmente diferente a lo de siempre.

Y acabo ya con Carmen, pero permitidme un pequeño inciso: además, ¡no sabéis lo que se aprende de historia!.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES

Aventura

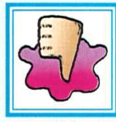
ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: No
Nº de fases: 48 lugares.
Dificultad: Cada caso es todo un misterio.






Nunca aprender historia fue tan divertido.



Es un poco mecánico y ofrece poca variedad de acciones.



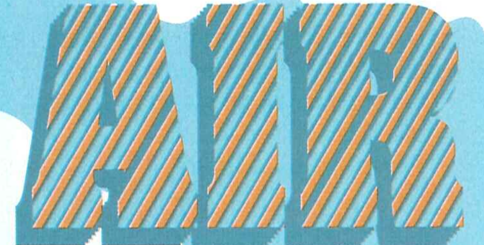
90

84

LO MÁS NUEVO



TRUENO VERDE AL RESCATE



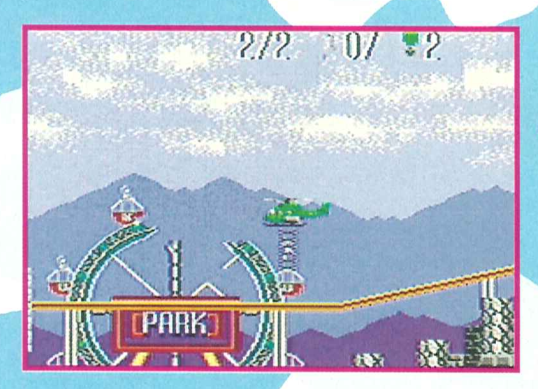
AIR RESCUE

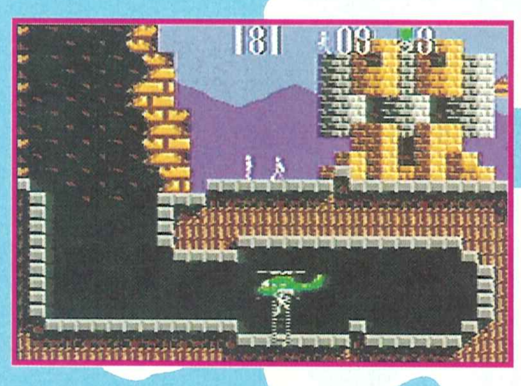
Parece que se vuelven a poner de moda los desastres encadenados con aperación salvadora incluída. En Air Rescue los problemas son causados por organizaciones terroristas a sueldo, y el héroe es un helicóptero que intenta salvar a la humanidad utilizando los más arriesgados métodos de rescate. La figura del "rescatado" la asumen en este caso una serie de personajillos, cuya única actividad consiste en levantar las manos en señal de auxilio. Salvar a estos pobres hombres es el objetivo básico que tú, como piloto del helicóptero, debes cumplir. Pero no es el único.

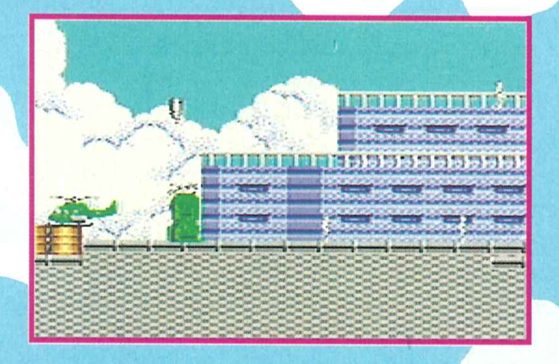
El helicóptero debe sobrevolar cinco zonas en busca de estos cautivos evitando que las baterías enemigas acaben con su helicóptero y su misión. Por fortuna, además de varios tipos de disparos, este trueno invencible porta una escalerilla que permite el acceso de hasta cuatro prisioneros. Cuando el cupo está completo, se hará necesario trasladar a los rescatados a la base.

Aunque el ritmo de Air Rescue no llega a ser frenético, la dificultad progresiva y el trasiego del helicóptero a manos de una sorprendente animación pueden obligaros a incorporar una ración extra de ánimo y moral. Así que, ya sabéis, tomaros las cosas con paciencia y ¡ale, a rescatar como locos!.











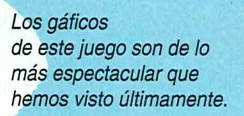


Al rescate de la Master

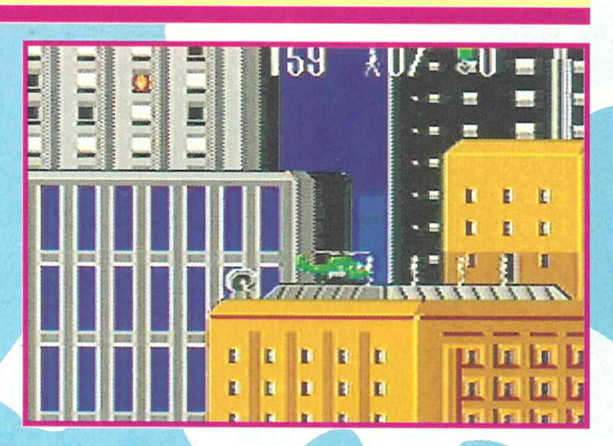
Nunca he pensado que la Master estuviera decayendo, pero también es verdad que excepto títulos como Asterix o Castle Of Ilusion, últimamente el nivel medio de los juegos no eran todo lo espectacular que cabría desear. Air Rescue me hace suponer que las cosas van a cambiar y que se va a pelear en firme por mantener la autoridad de una de las consolas más vendidas en todo el mundo.

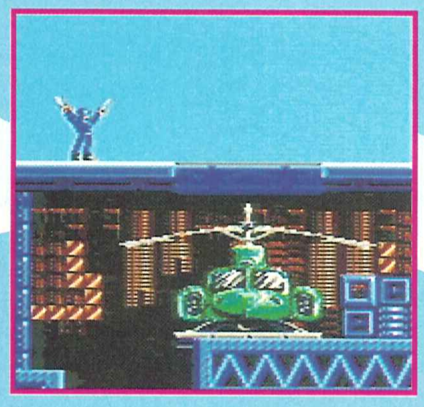
Un argumento muy bien llevado a la práctica, gráficos a la altura de los 12 bits y una animación impactante, son los supuestos que me obligan a confiar en este resurgimiento. Y más que nada por la personalidad con que han dotado al trueno verde: soberbios giros y suaves movimientos que depende de cada cual ensalzar. Por mi parte, lo haré como se merece. Es decir, bastante.

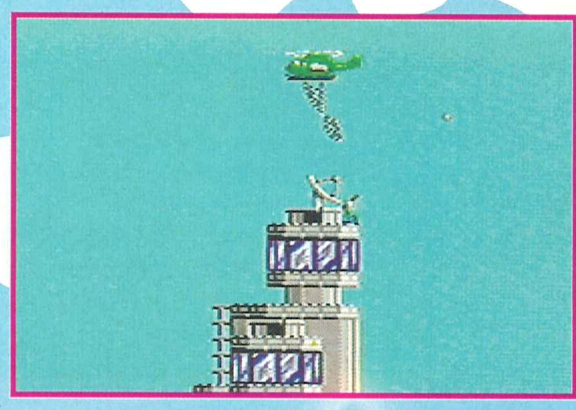
El consolero enmascarado.



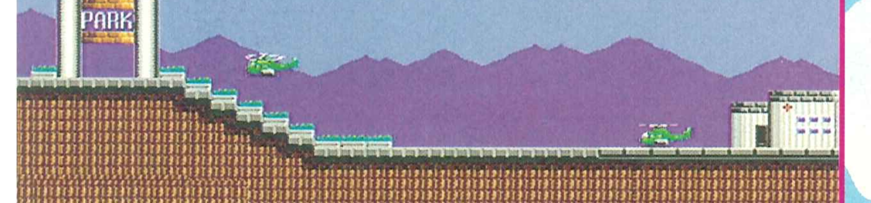
Air Rescue trae nuevos aires a la Master. Un gran juego cuyo lema es, sencillamente, la diversión.







Los gáficos de este juego son de lo más espectacular que hemos visto últimamente.



LAS PUNTUACIONES



Acción

SEGA

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 5

Nº de fases: 5

Dificultad: Progresiva, de dura calaña.



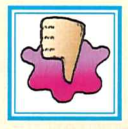
85



El colorido, los decorados y la nimación del helicóptero.



65



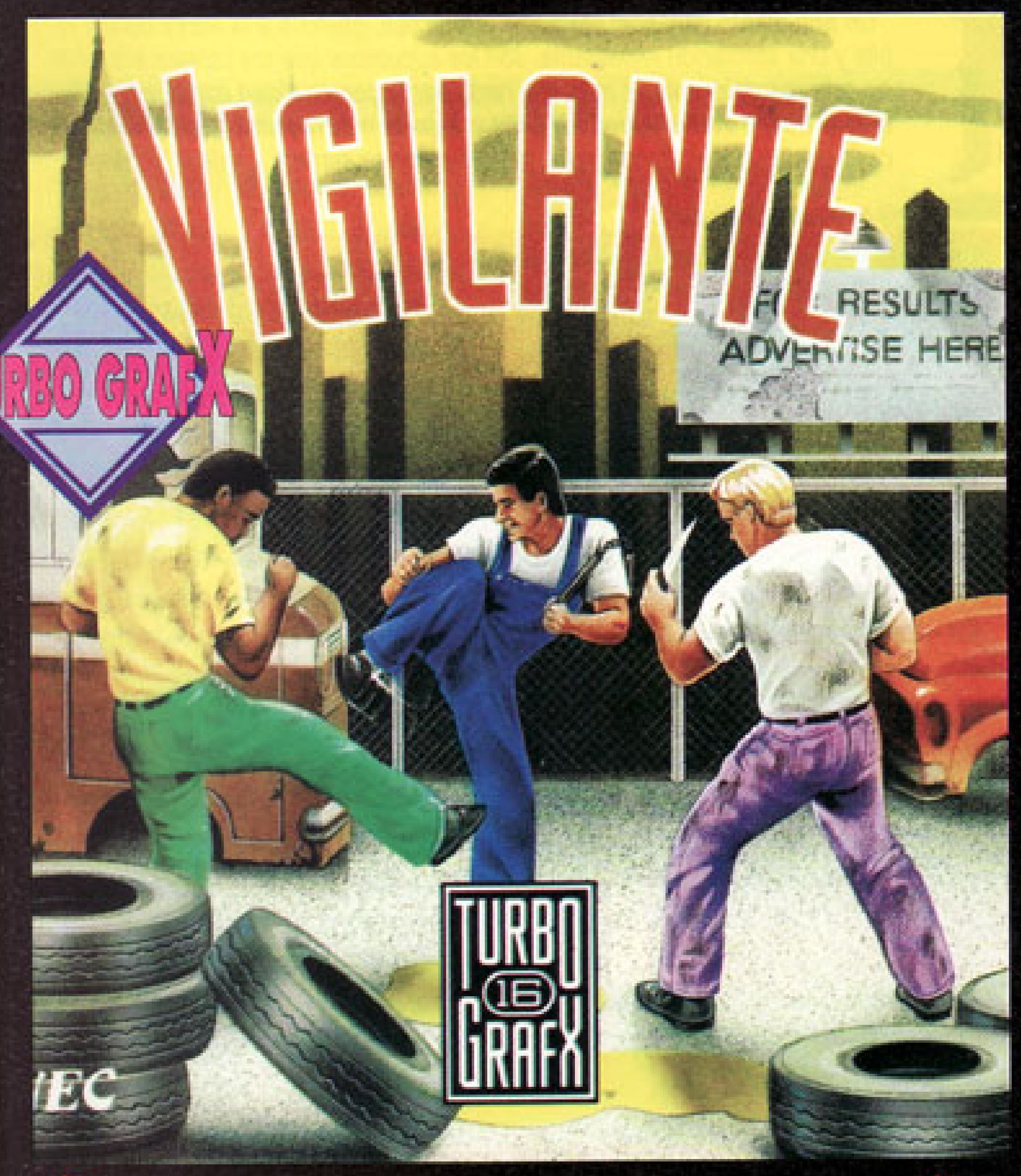
El sonido y la inclinación a la tragedia.



89

89





La vida en el Sur de Manhattan se estaba poniendo muy dura. Los delincuentes, chorizos y demás criaturas de mal vivir, ya no se conformaban con sacarle los cuartos a los viandantes, sino que habían llegado rumores de que ahora se dedicaban a obligar a sus víctimas a engullir chicles de tortilla ácida, a doblar farolas con los antebrazos, e incluso que invitaban a sus presas a pasear en sus motos... ¡dentro del tubo de escape!.

Ante semejante panorama, los habitantes de esta ciudad han decidido entrenarse en alguna disciplina de lucha: judo, karate, Tae Kwondo... y así, nuestro amigo Jones se ha convertido en el más hábil vapuleador de cleptómanos de toda la zona. Su novia Madonna, orgullosa como pocas, se dedica a pregonar las habilidades de su chico a voz en grito.

La panda del Berzas, uno calvo y los demás con trenzas, hartos de la verborréa de la moza, la han raptado, metido en su oxidada furgoneta y trasladado al edificio más alto de toda la ciudad.

Y, ¡claro!, John se ha enterado, y rápidamente se ha encaminado hacia el oscuro edificio, preparado para embestir a todos los que se interpongan en su febril recorrido...

Esta es la historia de Vigilante, un divertido arcade de luchas callejeras en el que, a lo largo de cinco grandes niveles plagados de macarras de todo tipo, se te invitará a demostrar tus habilidades a la hora de repartir "justicia" a diestro y siniestro.

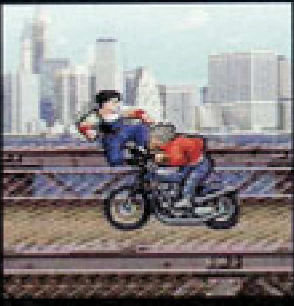
Esto es todo. Vigilante: un argumento tan conocido como "contundente" y eficaz.

Pánico en las calles

















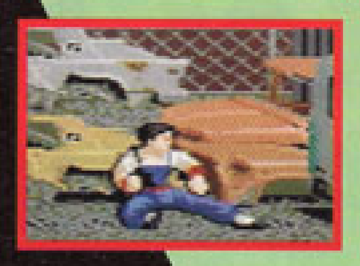
Vigilante es un arcade de peleas callejeras que te envuelve en una acción trepidante. Por suerte, se trata tan sólo de un juego...

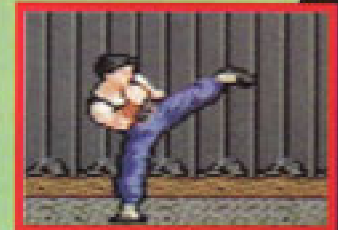
















La agilidad como lema

Las agilidades y cualidades golpísticas de John están fuera de toda duda. Es hábil con sus puños, tanto de pie, como arrodillado, y también con sus piernas: patada voladora, barrido lateral, patada frontal... Como véis, todo un cúmulo de cualidades peleadoras. Pero si ésto os parece poco, coged los nunchakus y veréis lo que es bueno...Con este arma arrasaréis a todos los facinerosos y amigotes de la panda del Berzas.

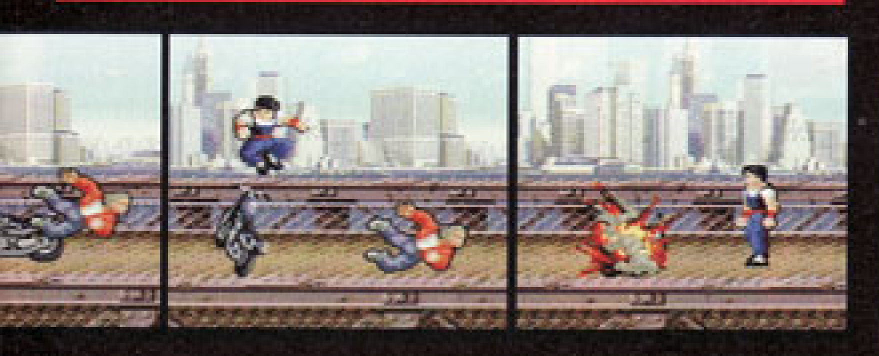
Arcade callejero en su máxima expresión

La conversión para la tierna criatura de NEC del popular Vigilante, es otro logro que se apunta esta consola. Los grandes y perfectos gráficos de la máquina original han sido recreados sabiamente, al igual que todos los movimientos, enormes enemigos y todas esas cosillas que tienen los buenos "beat´em up". Respecto a la adicción, basta decir que te hará jugar hasta la saciedad. Vale, ¿no?.

Si te apetece desfogarte a tope, este Vigilante se convertirá en uno de tus juegos favoritos. Calidad y cualidades no le faltan.



The Elf

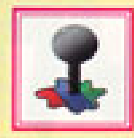


LAS PUNTUACIONES

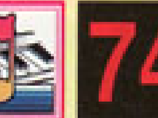
Arcade

IREM y NEC
Nº jugadores: 1
Dificultad: Asequible para todos.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 5

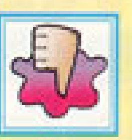

88


74

89




Es exacto a la máquina.
Muy buenos gráficos y animaciones.
Muy adictivo.

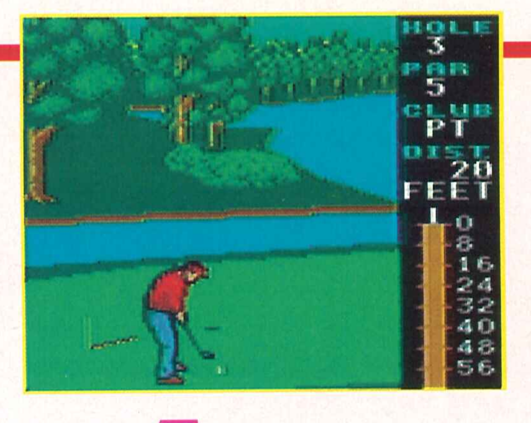

Se echan en falta algunos niveles más.

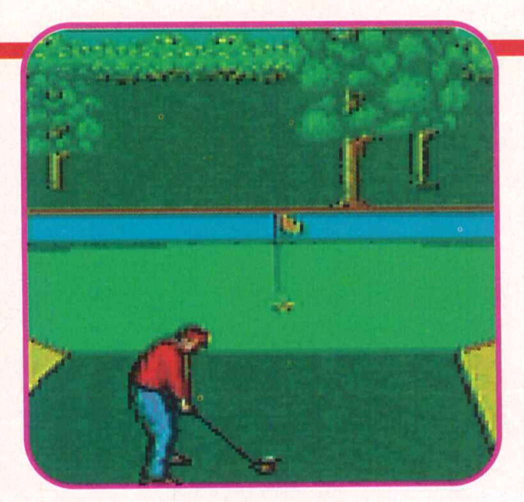
87

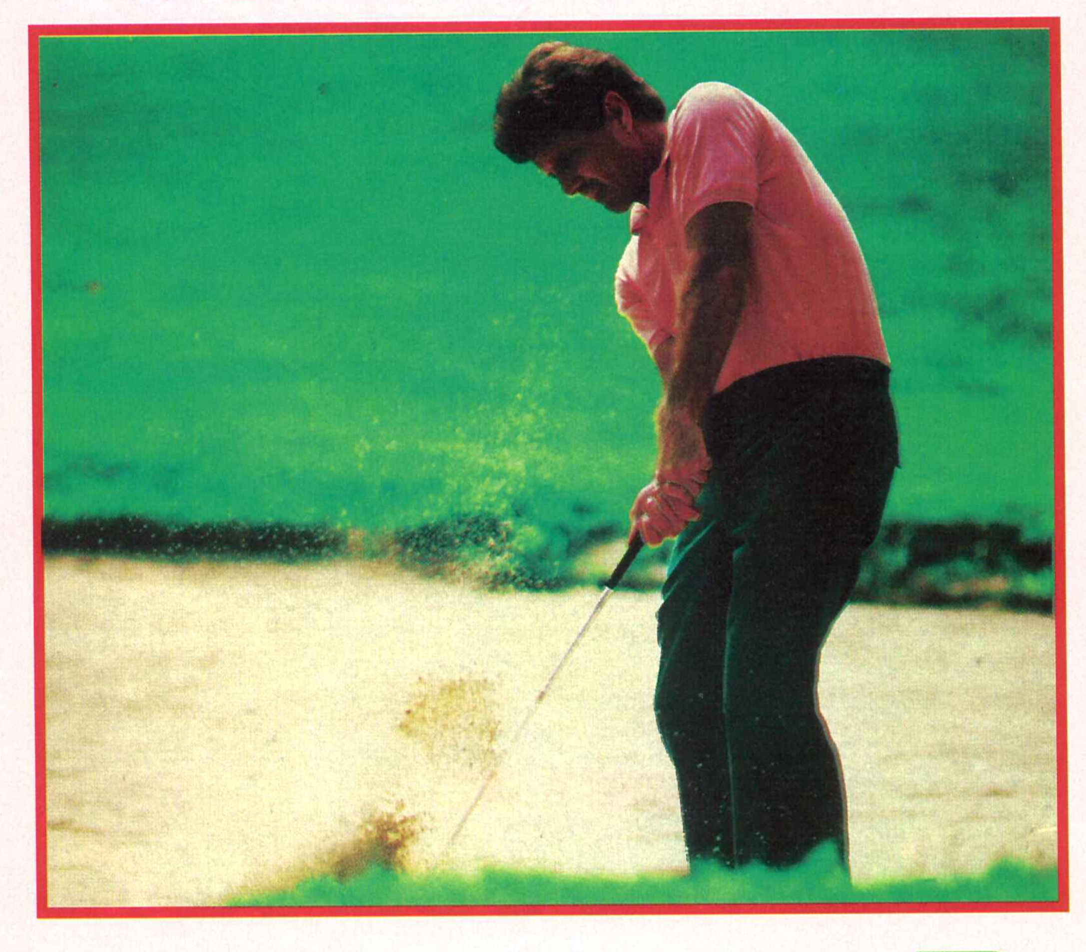
LO MÁS NUEVO

GAME GEAR

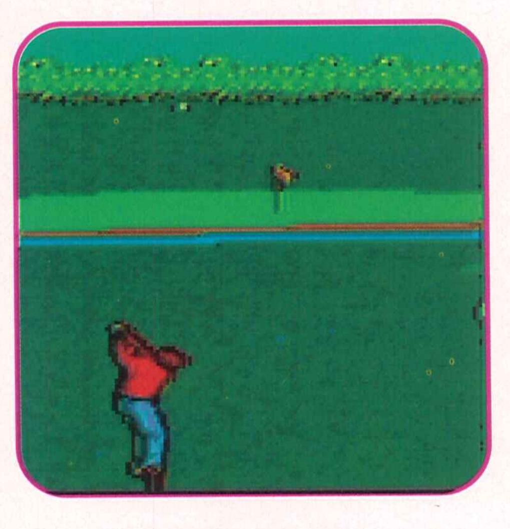
A LA ALTURA DE LOS MEJORES













WORLD CLASS LEADERBOARD

Cuatro completos campos, una opción de juego y dos de práctica, tres niveles de dificultad y una demostración magistral de buen golf son los pilares de un World Class Leader Board que en la portátil de Sega desea brillar con luz propia.
Seguro que alguno de vosotros ya se está preguntando cómo es posible que digamos lo de la luz propia cuando el aspecto que ofrece este Leader Board es calcadito al que presentaba la versión Master System. Pues bien, si tenéis un poco de paciencia os diremos que aunque ni las opciones ni el tratamiento gráfico parecen variar un ápice de la susodicha versión, la verdad es que el juego ha sido reprogramado «again» por Tiertex, hacedores generales del cartucho, quienes no han perdido la oportunidad de introducir nuevos efectos y menús para completar si cabe el trabajo.

Lo que sí es cierto es que, en líneas generales, todo es igual. No ha habido complicación para llevar la pantalla grande a la pequeña. Se han respetado el trazado de los campos, la animación del golfista y la idea perfecta de que cualquiera, aún casi sin ningún tipo de conocimientos, puede darle al palito.

Con tal objetivo se han incluido las opciones de práctica y los niveles de juego. Las unas para adaptarse al campo y a los palos, las otras, para ir cogiendo el tranquillo al juego, empezando por dar simplemente a la bola sin que ningún otro factor intervenga, y terminando por medirlo todo con vista y maestría.

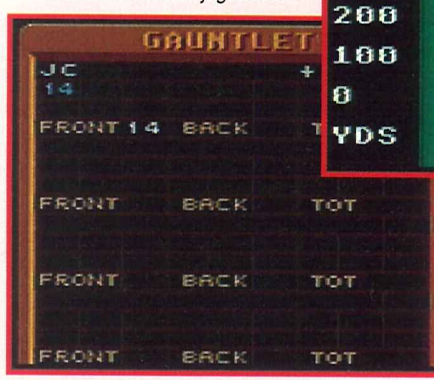
Estáis, chavales, ante un juego de golf muy completo, con una manejabilidad exquisita.



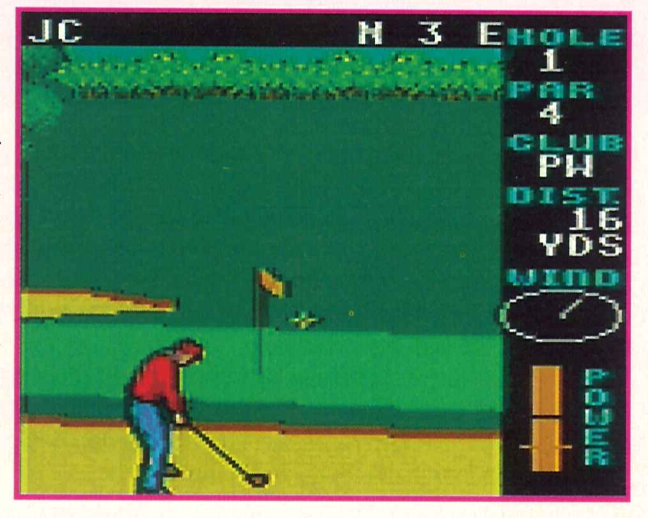
El no pasar por la opción de práctica es muy posible que os obligue a saltar el lago con más de 50 golpes. ¡Si hubiérais machacado el drive o investigad otra perspectiva, el agua no sería obstáculo de ningún tipo!.

Este atractivo simulador de golf posee como mayor virtud su ausencia de complicaciones. Su jugabilidad es instintiva y directa.

Abajo podemos ver cómo quedan reflejadas las estadísticas de hasta un máximo de cuatro jugadores.



Leader Board permite avistar las jugadas desde cuatro perspectivas diferentes. La frontal, una a la derecha, otra a la izquierda y la aérea, casi siempre la más útil.



Si tenéis la mala suerte de caer en un bunker, -como nos ha sucedido a nosotros-, podréis escuchar una parrafada inglesa a viva voz en la que se os reprenderá por la mala jugada. La verdad es que no será para tanto porque, si estáis en modo novato, la GG os elegirá un palo y saldréis volando.

"Jugando" al golf

El Golf de la portátil tiene como máximo objetivo divertir. No juguéis con él pensando en millones de opciones, dificultades añadidas, mil y un campos o seria profesionalidad. A World Class Leader Board hay que verlo como un juego de principiantes con aspiraciones a la total jugabilidad. De gran calidad, buena base y enorme adicción, pero para novatos.

Los cuatro campos que incluye, buenos pero pocos, y las opciones de práctica -atención a la que permite olvidarse de vientos, elección de palo, o no pasar de largo los medidores- son el mejor reflejo de ello. Así pasó en Master System y así sucede en Game Gear. Lo que pasa es que parece que la pantalla grande siempre le entra a uno más por los ojos. Pero eso no quiere decir que lo pequeño sea peor, simplemente, más pequeño.


Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES


Deportivo

TIERTEX + U.S. GOLD
Nº jugadores: 1 a 4
Dificultad: De acuerdo con tus características.
Nº Continuaciones: No hay.
Nº de fases: 4 campos.









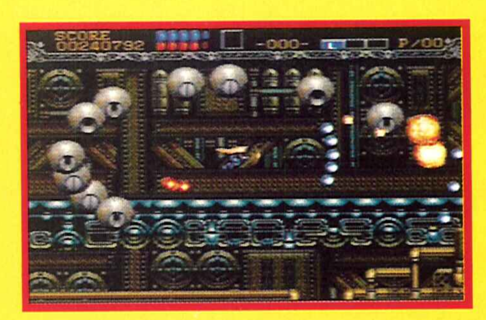

Su sencillez de manejo. Las opciones de práctica.


La formación de los terrenos es algo lenta.

74

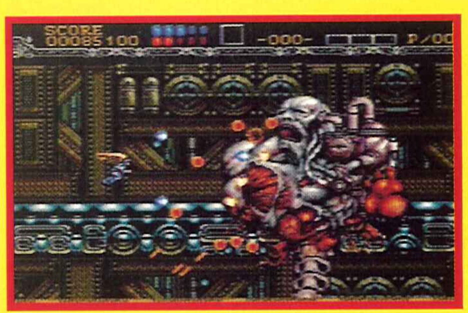
LO MÁS NUEVO

GYNOUG





Los gráficos son atómicos en todos lo niveles, pero en el quinto es donde alcazan su mayor plenitud.







El más bello planeta de la constelación Ganimedes, Iccus, estaba siendo brutalmente invadido por las tropas del dios Tanhauser. Los verdes y bucólicos prados, se habían convertido en áridas llanuras y las cristalinas aguas eran ahora ciénagas plagadas de ponzoñosas criaturas. Todo estaba colonizado por las terribles huestes del mal.

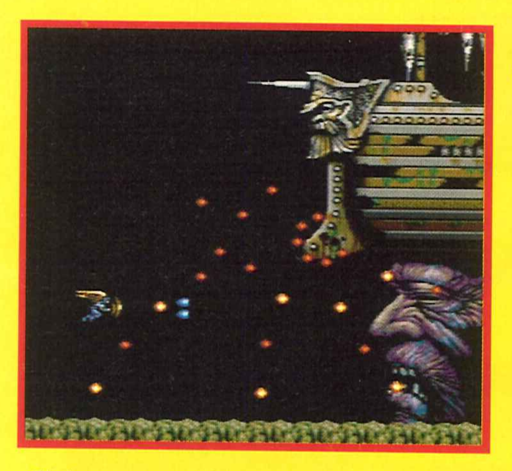
Wor, el último descendiente de la dinastía Pegasus -hombres alados que dominan el fuego-, tras enterarse de la noticia se dirije raudo y veloz al lugar de los hechos.

Allí, nuestro héroe deberá enfrentarse cara a cara con las fuerzas malignas de Tanhauser, las cuales están repartidas por seis grandes zonas del planeta y custodiadas febrilmente por dos gigantescos guardianes, esbirros de confianza del nefasto dios.

Afortunadamente, gracias a la posibilidad de conseguir potentes armas y poderes supremos de los dioses, Wor podrá abrirse camino entre todos los seres del espacio exterior hasta conseguir expulsarlos del sistema protosolar.

De cualquier forma, la batalla va a ser encarnizada y sólo con unas enormes dosis de habilidad y rapidez de reflejos nuestro héroe alado conseguirá regresar victorioso de tan desigual afrenta.

Wor, ¡que la fuerza del fuego te acompañe!.



El gigantesco guardián del segundo nivel no será un gran obstáculo para el intrépido Wor. ¡A por él!.

Directo a las listas de éxitos

The Elf

Este Gynoug, es sin duda, uno de los más atractivos y jugables mata marcianos que han invadido los territorios de la Mega Drive. Todo está pensado y preparado para impresionar: múltiples scrolles, rotaciones y deformaciones nunca vistas en Mega Drive, sprites de gran tamaño y una cantidad considerable de armas, ayudas y demás objetos. Como guinda final a un apetitoso pastel, gigantescos monstruos de mitad y fin de fase, auténticas obras de arte destructivas, que pondrán los pelos de punta al más aguerrido de los pilotos.

Adicción y emoción a raudales para este Gynoug que pese a tener una calidad impecable, no llega a superar las excelencias gráfico-jugables de mi favorito, el Thunder Force 3, o las dificultades abrasivas del Hellfire. Para mi gusto, el tercero en el ranking.



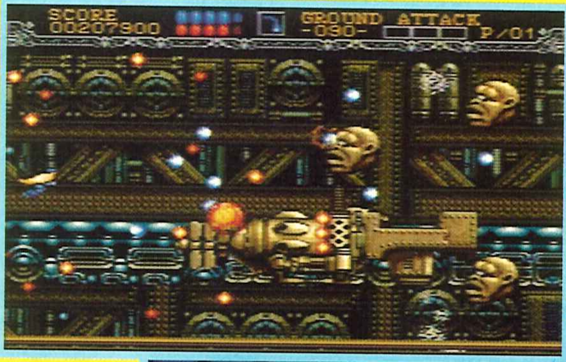




Gynoug es, sin duda alguna, uno de los mejores juegos de acción que puedes encontrar actualmente para tu Mega Drive.







Los escenarios del juego son un auténtico desborde de fantástica imaginación.



El mayor inconveniente de este juego es que su dificultad es notablemente elevada.

LAS PUNTUACIONES

Matamarcianos

SEGA Y NCS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 6
Dificultad: Bastante más alta de lo que te gustaría.

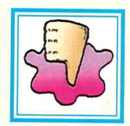
88







El diseño de los escenarios.
La adicción.



El personaje es de un tamaño excesivamente pequeño.



SUPER RC PRO-AM

¡Pura dinamita!

El fenómeno portátil ha capturado a los ex-Ultimate y, a tenor de los resultados, no sabéis de qué manera.

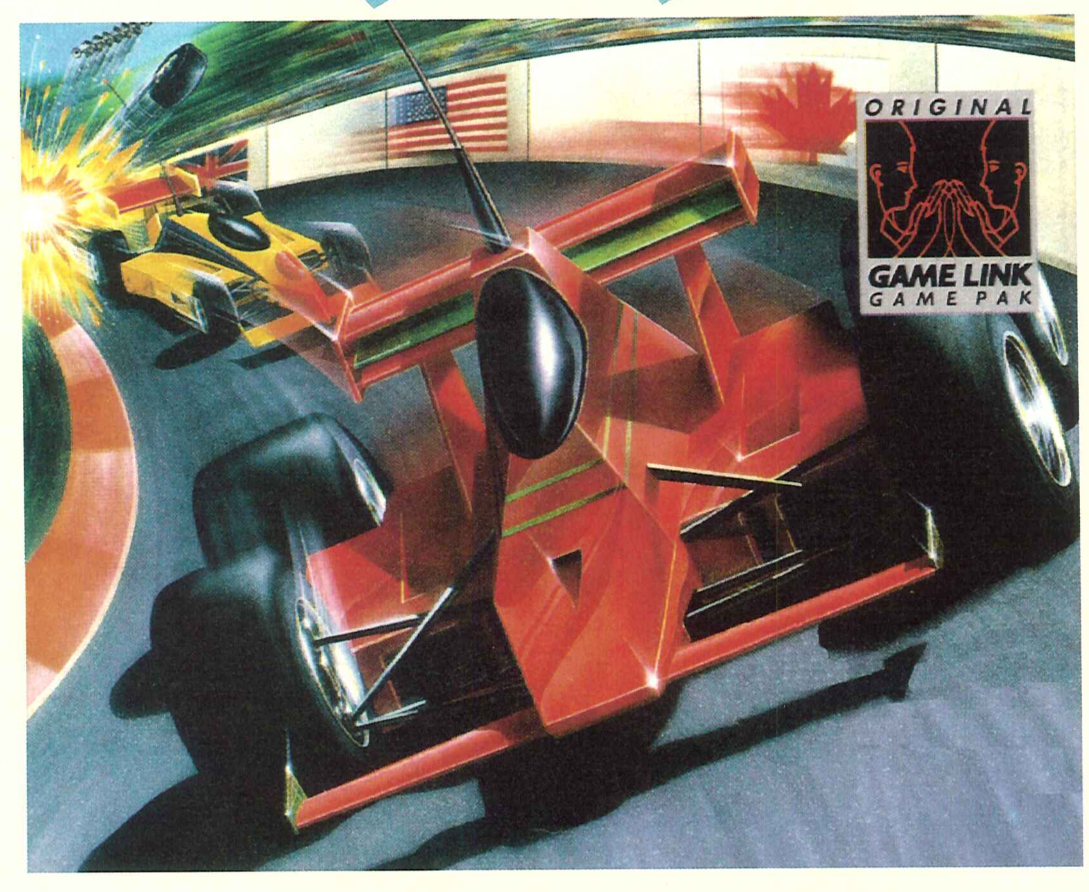
Su Super R.C. Pro-Am es simplemente genial. No sorprende por sus gráficos, ni por sus escenarios, ni siquiera por su variedad, pero tiene todo lo que se le debe pedir a un gran juego de coches: velocidad, rapidez, jugabilidad, adicción y efectismo.

La combinación de estos factores con los rasgos característicos del GameBoy convierten esta creación en dinamita pura a punto de explotar.

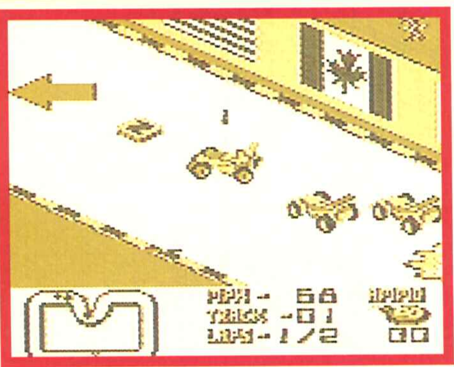
Y no pienso perderme el estallido... de diversión.

Giancarlo Vialli

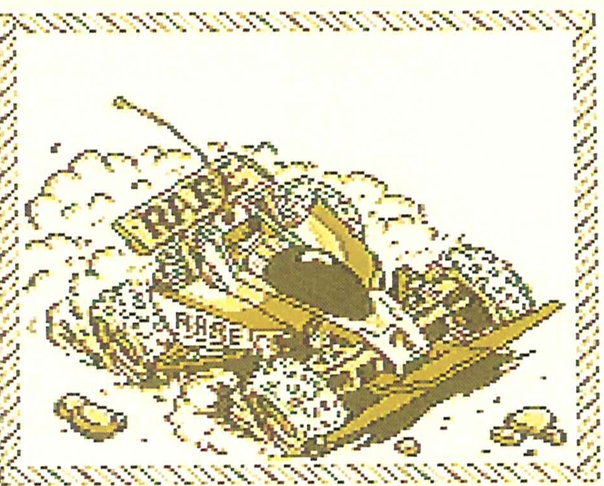






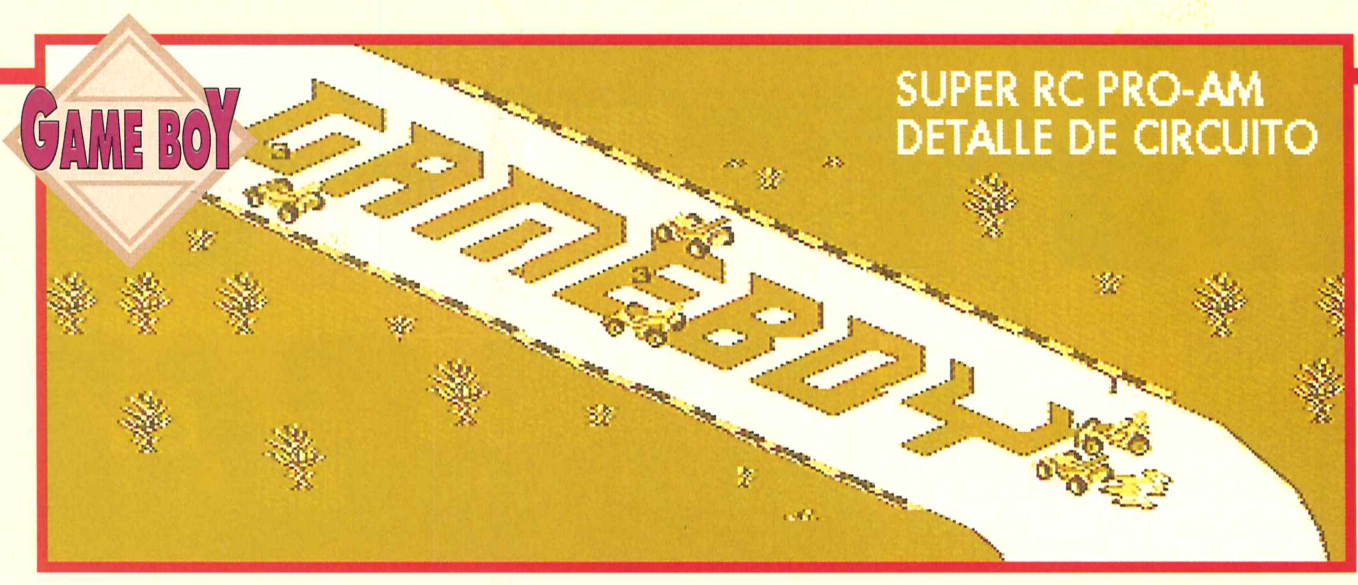


Aquí el programilla que tenemos entre manos, narra las vicisitudes de un cochecillo a control remoto que circula alocadamente por intrincados y miniaturescos circuitos, recogiendo entre sus verdezuelas pantallas absolutamente todos los principos por los que debe guiarse un buen simulador del gremio: se deja de zarandajas y apuesta por la velocidad y la adicción sin límites.



En Super R.C. Pro-am, tales aspectos alcanzan unas cotas inconmensurables. No ya sólo porque la carrera puede «picar» hasta a cuatro jugadores simultáneamente, sino también porque ideas como la competición, la habilidad y la suerte, son elevadas hasta lo más alto y obligadas a dar de sí todo lo exigible.

Charcos, manchas de aceite, bonificaciones en forma de motores, ruedas, bombas, misiles o vidas extras son algunos de los princiapales protagonistas de este alocado y espectacular juego de coches en el que tendrás que poner a prueba tus indudables dotes de piloto.

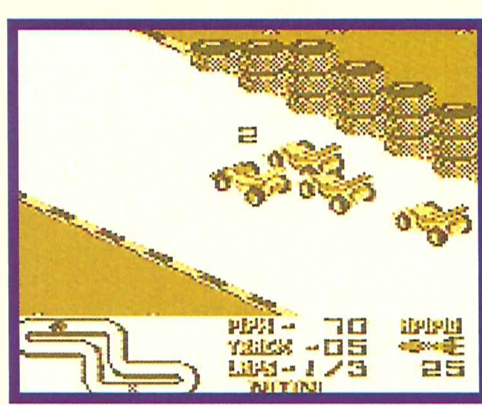


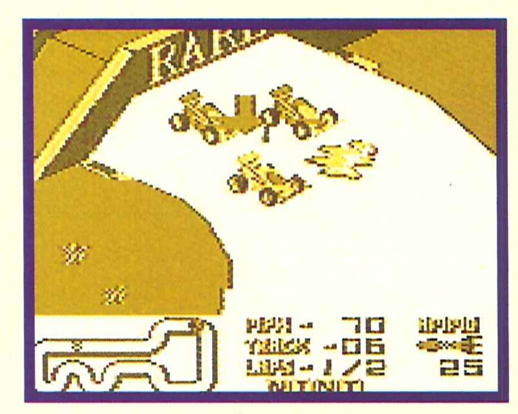
GAME BOY

SUPER RC PRO-AM DETALLE DE CIRCUITO

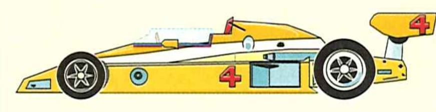
En determinados tramos del circuito, y muy al estilo de los aficionados al ciclismo que gustan de hacer sus pintadas sobre la carretera, se pueden leer cosillas muy curiosas. Una de ellas es "GameBoy", -toda una muestra de originalidad-, pero también circulan otras como "Pro-Am" o "Rare", que también son de lo más creativo.

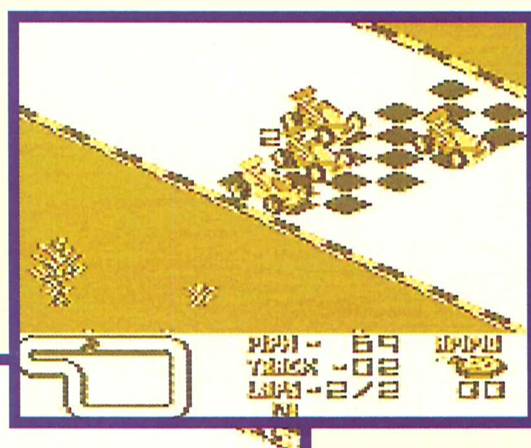




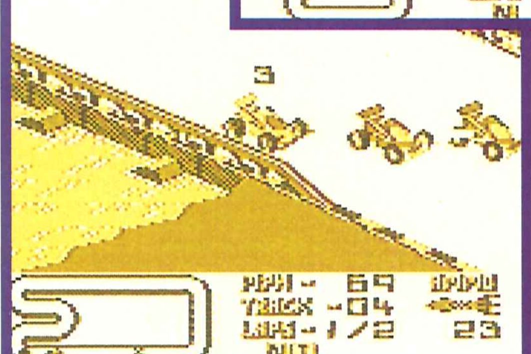


¡Pequeños diablos a toda velocidad!

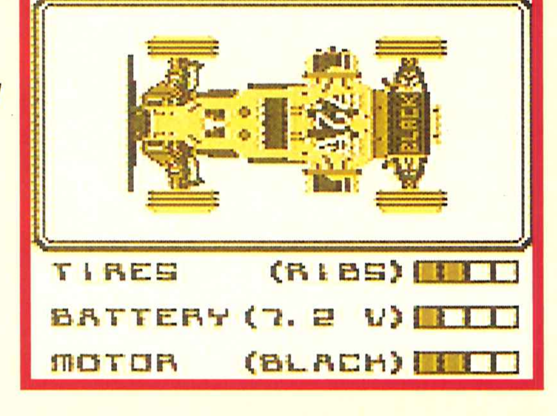




La llegada a meta es el momento más emocionante de la carrera. Puede ser enconada, como la de la foto, o en solitario, pero siempre es costosa. Por cierto, el numero que llevamos encima nos indica nuestra posición en la carrera.



La parte inferior de la pantalla está dedicada a la información. Vueltas que quedan, velocidad, situación de nuestro bólido, tramo por el que vamos y un lugar especial para ir colocando la palabra Nintendo, o lo que es lo mismo, conseguir otro coche más rápido.



Nuestro vehículo es susceptible de ser ampliamente mejorado. Desde las ruedas al motor, pasando por la batería.

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

RARE
Nº jugadores: 1 a 4
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 24 pistas
Dificultad: Sólo necesitas apurar al máximo...

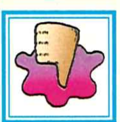









La sensación de velocidad y los giros a 100 por hora.

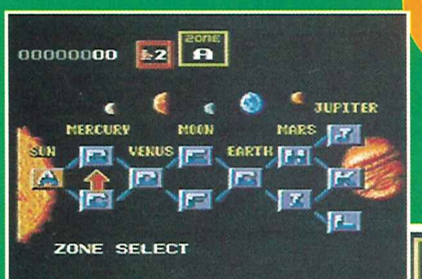


Los 24 circuitos se quedan cortos.

89

SEGA

Sagaia





Todos los enemigos, parajes y armas de Sagaia recuerdan a la primera parte de esta excelente trilogía, Darius. ¡Eso es todo un alago!.

El espíritu de Darius

El matamarcianos no pasaba de ser una pantalla repleta de invasores espaciales que surgían de la nada para enfrentarse con nuestra nave. Hasta que llegó Darius. El super arcade de Taito no sólo dejó bien sentada la posibilidad de que una nave podía discurrir a gran velocidad sobre un scroll horizontal, sino que forjó definitivamente las normas de las posteriores secuelas: dificultad elevada, grandes enemigos fin de nivel, y, quizás lo más importante, inclusión de decorados de fondo. (¿Habéis visto que listos somos?).

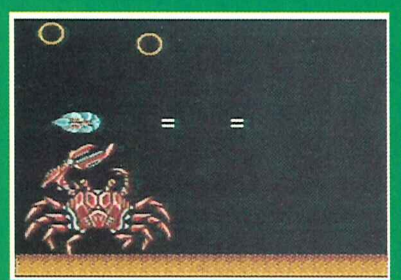
La fiebre Darius fue copiada e imitada hacia la saciedad.

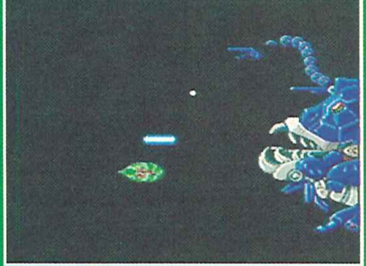
Ahora, la edición de su segunda parte -conocida como Sagaia- sólo viene a corroborar la primera idea y a obligarnos a que no se nos olvide jamás lo que es un MATAMARCIANOS, así, con mayúsculas.

Por lo que hemos visto y jugado, este título conserva todas las directrices de su predecesor, y, afortunadamente, las ha vuelto a hacer magistrales: el doble scroll singularísimo, la excesivísima dificultad, la capacidad enganchante y el molde único del arcade horizontal de calidad supina.

Todo un alucinante mundo de "ísimos", que nos invitará a volver a jugar con la nave más intrépida de la galaxia.

Y nosotros, encantados.

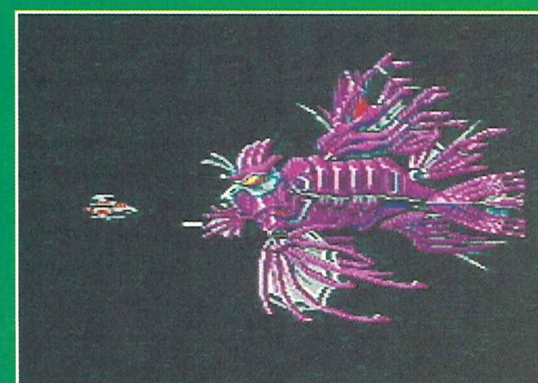






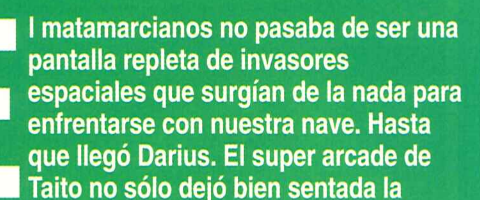


Los enemigos de final de fase son, como en todos los juegos de la saga Daruis, animales originarios de las más profundas aguas del océano Almendrero... No os digo más. (Y ésto es lo que podemos bautizar como la primera ***HOBBYCHORRADA*** *de Hobbyconsolas).*





Al final de cada fase tendremos la posibilidad de elegir entre dos fases diferentes. Este detalle hace que el juego posea varios multitud de recorridos distintos y, en consecuencia, numerosos finales diferentes.





Sagaia... tu cara me suena

Giancarlo Vialli

Lo último en Master System rebosa adicción por los cuatro costados. Lo mismo que disparos, scrolles y fútiles enemigos.

Es la segunda parte del clásico más clásico de todos los tiempos. Pero no viene en ningún caso nada mal recordarnos cómo se jugaba antes, a qué, y lo bien que se pasaba.

Ojo que ésto no quiere decir que nada haya cambiado entre Sagaia y Darius. Lo primero es que Darius no se había pasado antes por la Master, así que la oportunidad la pintaron calva. Y lo segundo es que a nadie se le puede escapar que a mayor técnica, mejor aprovechamiento de memoria. Y eso se nota.

Los planetas siguen siendo los mismos, igual que la mecánica, pero en lo que hemos avanzado ha sido en decorados y en el número de enemigos, abrasivos hasta la médula y persuasivos hasta la muerte.





Los enemigos te atacarán desde todas direcciones: por arriba, por debajo, por delante o por detrás. Así que ya sabes, la elección de arma puede resultar vital...

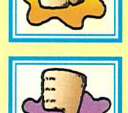
LAS PUNTUACIONES

Matamarcianos

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Ni con vidas infinitas.
Nº Continuaciones: No lo sé
Nº de fases: 12

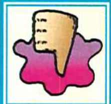


75



Algunas cosas tienen el genuíno sabor marciano...

65



¿Algún cambio a la vista?



87

81

LO MÁS NUEVO





El perverso hechicero Vookimedlo se dedicaba ahora a hacer la vida imposible a los habitantes de Arthu, la pequeña aldea del sur.
Una noche de luna llena, el malvado ser entró en el poblado y secuestró a la bella Miho, la más guapa chica de todos los países tropicales.
Afortunadamente, el novio padecía insomnio esa noche y escuchó todo el vocerío que provenía de la cabaña de su amada. Pero de poco le sirvió: cuando se encontraba a dos metros de Vookimedlo y Miho, el hechicero levantó su cayado y lanzó un rayo hacia el desafortunado Toki...
Nuestro amigo se incorporó del suelo y miró hacia los cielos, allí estaban su chica y el maléfico truhán, quien profirió una risa simiesca y desapareció en menos que canta un cisne tuerto. Después, se miró a sí mismo: el apuesto mozo había sido convertido en un chimpancé de corta estatura. Y, además, feo.

Las aventuras del hombre mono



Aquí vemos a nuestro impertérrito Toki, enfrentándose a la primera fase del juego.



Gran parte de la segunda fase, se desarrolla en las tibias aguas del mar Ehmoto. ¡Mirad el aspecto de este feo guardian!.

Toki, con su nueva y graciosa apariencia, emprendió por tierra, mar y aire, la búsqueda de su niñita del alma.
De esta forma se inicia la aventura en la que nuestro gorilesco amigo encontrará múltiples obstáculos, incalculables enemigos y alguna que otra ayuda que le facilitará un poco su misión.
Vamos, que Toki lo tiene realmente crudo, pues la cantidad de situaciones difíciles a las que tendrá que enfrentarse y salvar con habilidad suprema, no se las desearía ni al mismísimo King Kong.

Como la máquina

Por fin llega a mis ojos una versión casi auténtica de Toki, la popular recreativa de Fabtek, con su mapeado original, armas, enemigos, -falta alguno por ahí-, y casi todos esos maravillosos detalles que convirtieron -y convierten- a este arcade en un auténtico tesoro maquinero.
Aunque esta conversión ha perdido, lógicamente, algunas características del original: el doble scroll, el genial colorido y algunos personajes, lo que está claro es que no te va a faltar diversión ni emociones totales. ¡Hazte con este mono, ya!.

The Elf

LAS PUNTUACIONES


Arcade

FABTEK
Nº jugadores: 1
Dificultad: No mucha, facilillo.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 5

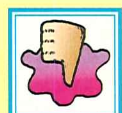

76


Una versión muy cercana a la de la recreativa. Muy jugable.


85


Pocas continuaciones.


88

83



WONDER BOY in Monster Land

La invasión de los monstruos







Esta es la primera vivienda que visitará nuestro intrépido protagonista. En ella, además de conseguir dos interesantes objetos, activaremos la plataforma que nos permitirá continuar nuestro dificultoso camino.

Era un oscuro y siniestro día, cuando las ordas de monstruos se cernieron sobre la pacífica ciudad de Alsedo, aterrorizando a todos sus habitantes. La reina decidió salir en busca de ayuda, descubriendo que la suya no era la única ciudad invadida por tan desagradables seres. Al final, optó por recurrir a un chico "maravilloso", cuyas hazañas eran cantadas y admiradas por todo el reino. Estamos seguros de que con tan sólo leer estas breves líneas, habrás adivinado tu destino. Efectivamente, es lo que te imaginas: acabar con todos y cada uno de los peligrosísimos monstruos que pueblan "Monster Land".

Pero no te preocupes, sabemos que eres un poco torpe, (broma), por lo que los programadores de este cartucho se han apiadado de ti y han decidio poner en tu camino una buena cantidad de personas y objetos que te ayudarán en tu misión. Por ejemplo, por cada ser maligno que derrotes, obtendrás corazones revitalizadores, piezas de oro con las que podrás comprar armas o medicinas, poderes mágicos y demás ítems beneficiosos.

El asunto consiste, en definitiva, en "pasear" alegremente por este concurrido bosquecillo, eliminado monstruos con la inestimable ayuda de tu espada, y entrando de vez en cuando en



Este juego posee algunos de los gráficos más bellos y coloristas de cuantos existen para Mega Drive.





Arriba podéis ver a Wonder Boy en los interiores de una magnífica posada. En estos plácidos lugares podréis descansar durante la noche.



¿Seréis capaces de conseguir este misterioso y gigantesco cofre?. Seguro que más de uno pierde la paciencia en el intento...

las numerosas casas que te irás encontrando. En ellas no sólo podrás hacerte con poderes que te permitirán, por ejemplo, provocar tormentas de fuego o terremotos, sino que también te servirán para descansar o para obtener información sobre lo que está sucediendo en la aventura.

Como véis, la historia resulta bastante variada y divertida, y si a ésto le sumáis unos gráficos que... bueno, ¡a la vista están!, obtendréis un extraordinario juego envuelto en un halo de cuento de hadas que, sinceramente, no os podéis perder.

El que faltaba en Mega Drive

El Boy más "wonder" de todos los tiempos ya está en la Mega Drive. Precedido por el éxito de sus aventuras en Master System este ingenioso y batallador muchacho llega dispuesto a plantar cara a los peligros y a demostrar que es muy capaz de superarse a sí mismo.

El estreno ha tenido lugar en un tierra de monstruos, espadas y brujería. El chaval no se merecía otra cosa: sólo una aventura llena de misterios, plataformas y miles de objetos.

Wonder Boy, uno de los héroes más arraigados en el corazón de los consoleros, también, lo será a partir de ahora, de los megadriveros.

Nikito Nipongo




LAS PUNTUACIONES


Aventura

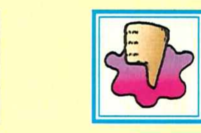
SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Mucho mapa
Dificultad: La justa para no dejar de jugar.


91

83


85


Los gráficos, el ambiente y la aventura constante.


Tener que matricularse en una academia de inglés para entender el juego.


86



"Pensando" en la diversión

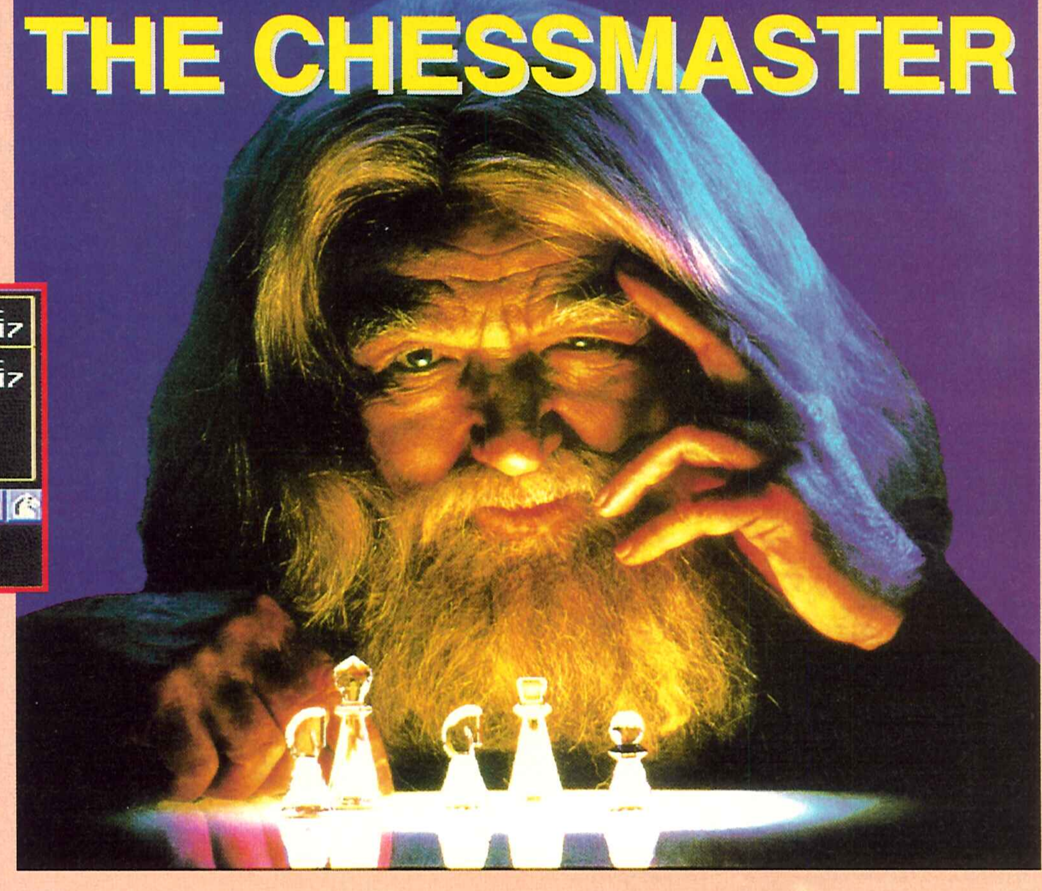
Fantásticas van a ser las batallas ajedrecísticas que váis a vivir a los mandos de vuestra portátil de Sega. Y es que a estas alturas no os vamos a descubrir lo que es el ajedrez, pero sí os vamos a adelantar que Chessmaster posee mil y un movimientos, y otros tantos pasajes de escenarios parejos en los que os dejaréis, seguro, más de tres neuronas.

Combinaciones a go-go para que aprendáis a discernir entre los buenos y los malos movimientos, en un complot de posibilidades que van desde las repeticiones hasta los enroques, pasando por la visión de todos los movimientos realizados o la posibilidad de jugar contra otro contrincante a través del cable "Gear to Gear". ¿Alguien da más por menos?





Chessmaster es una excelente sugerencia para los intelectuales de la Gear. Y además con garantías, porque si te gusta el ajedrez, lo tienes claro.



El pequeño gran ajedrez

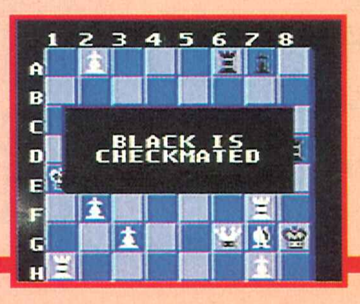
El invicto doctor Chess, Master para los amigos, no ha renunciado a hacer pasar a los amiguetes portatileros de Sega un rato maravilloso a través de pensantes sendas jugables.

De entrada, el áspero camino hacia el ajedrez se abre con unas sorpresivas digitalizaciones sonoras de efectos inmediatos, que nos abren paso a unas pantallas de gráficos sobrios pero más que suficientes.

Mueve tus electrónicos soldados en horizontal, oblícuo o paralelo, y deleita a tu ansioso cerebelo, a lo largo y ancho de una pantalla de escasos pixeles cuadrados, pero que es capaz de dar cabida a todo un juego de ajedrez.

J.L. "Skywalker"





LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0
Dificultad: Lo que dé tu cerebro.

 45

 86

 78




La gran cantidad de opciones y la posibilidad de jugar dos consoleros.



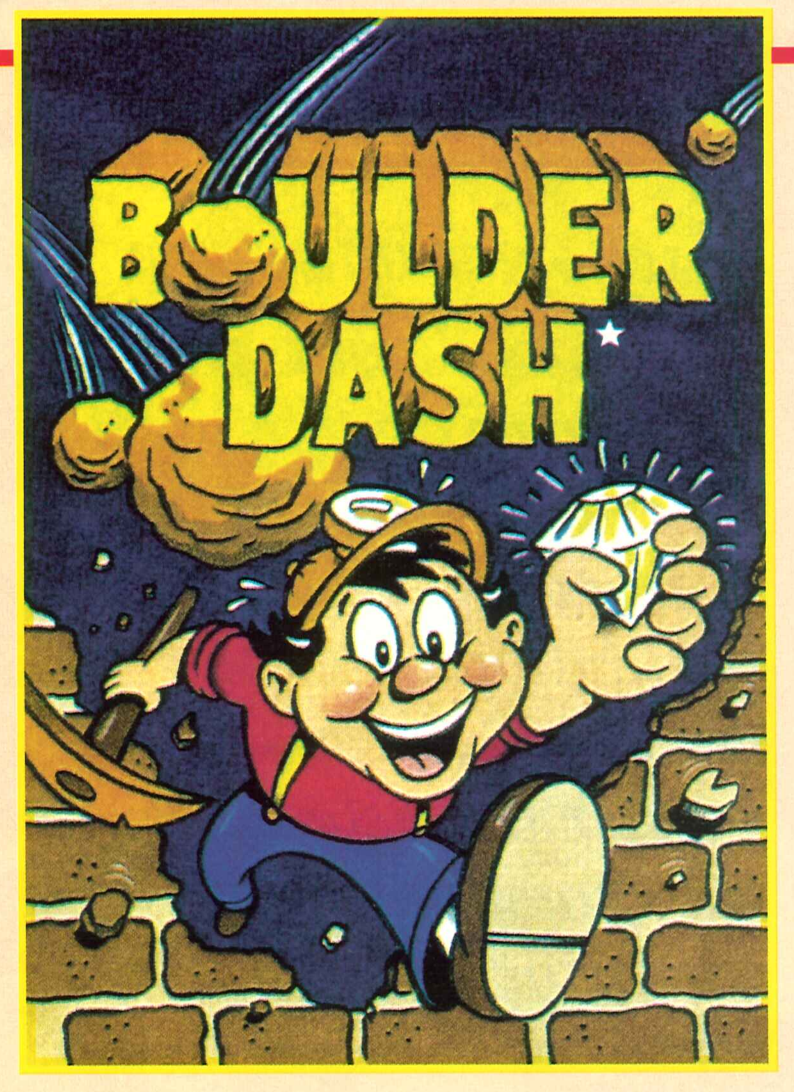

Hasta la fecha, pocos, por no decir ninguno.

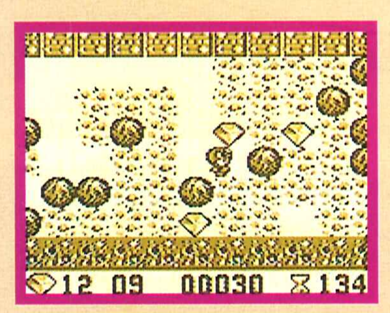

82

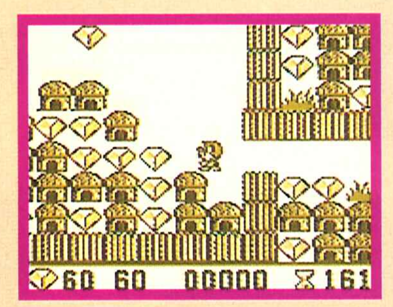


¿QUE LE FALTA A MI CONSOLA?
Organizador Consola
SEGA
Maletín Attaché
Organizador Juegos
Funda Juegos Nintendo
Funda
Alimentador de Corriente
Luz
Funda
Amplificador
Lupa
Funda de Juegos
NUBY
Batería Recargable
Cartuchera-Holster
Conector de Coche
Organizador con Asa
Limpiador
NUBY
Organizador
Kit de Limpieza para Nintendo
Alargador Cables para Nintendo
Funda Juegos
Corporate P.C.
Enrique Giménez, 4, Bajos A
08034 BARCELONA
Tel. (93) 280 56 66
Fax (93) 280 09 59
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
EN ESPAÑA Y PORTUGAL



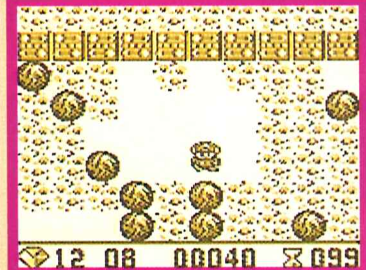






Las piedras, medusas, efigies y bloques de hielo no serán los únicos obstáculos que nos encontraremos en este juego, ya que los propios diamantes pueden hacerte cierto daño si se caen encima de tu, entre otras cosas, mal puesta cabeza. ¡¡¡ Protege la integridad del intrépido Boulder, alias "Dash" y serás feliz!!!





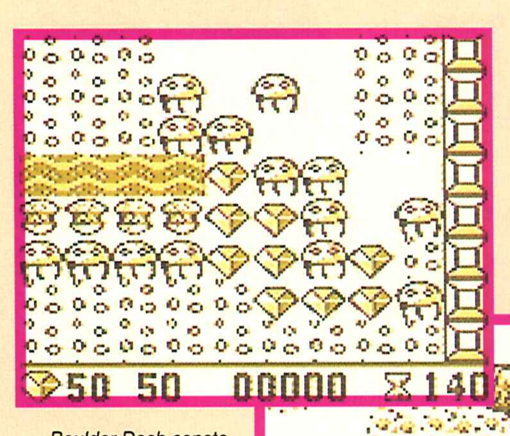
DIAMANTES PARA LA ETERNIDAD

De nuevo, el primogénito de la saga Boulder osaba retornar a las pantallas consoleras. Sin más preámbulos decidió internarse en las cuevas de la Game Boy, arrancando piedras y derivados desde las más oscuras profundidades. Pero los diamantes seguían sin aparecer. Por eso Boulder necesita de tu ayuda. Y si se la brindas, no te vas a arrepentir. Prueba a introducirte junto a este singular minero entre los canales de diversión que te propone y encontrarás subidas y bajadas al son de las piedras que caen, cuatro mundos diferentes o, sencillamente, variadísimas diversiones y adicción sin límites.

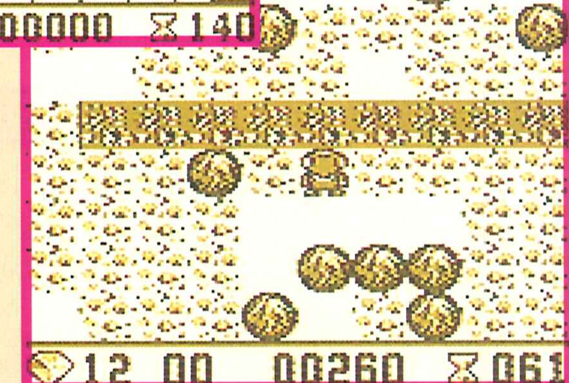
La cosa va de moverse a través de un laberinto, recogiendo todos los diamantes que veamos y esquivando a toda caña los obstáculos que intenten cerrarnos el paso. Todo ello sin salir de la misma pantalla. Cuando acabemos, otra, y otra y otra...

Lo dicho, (y si no lo hemos dicho, pues lo decimos ahora), que Boulder Dash nos trae un sinfín de fases muy jugables, con gráficos que no desmerecen a la consola, acompañados de un olor maquinero terrorífico que siempre gusta por lo enganchante de su desarrollo.

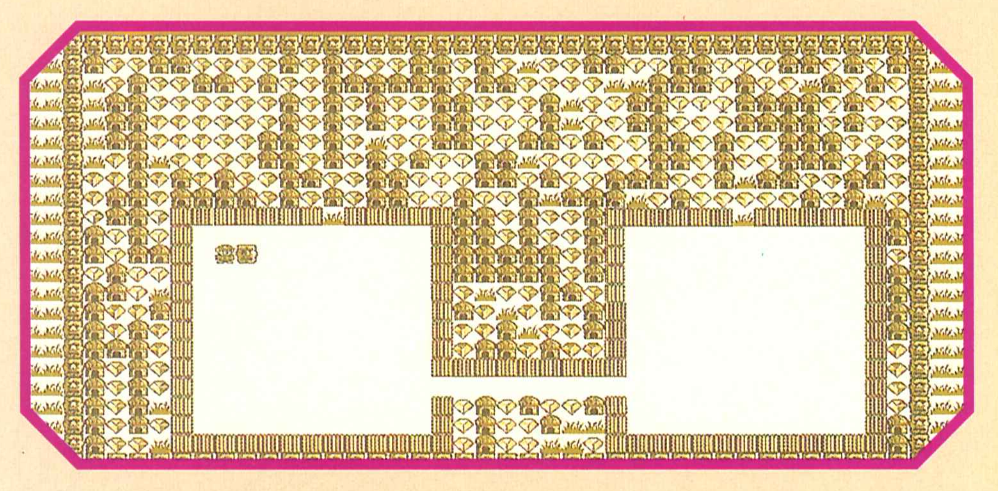
Aventureros del mundo, nuestro amigo ha regresado para hacernos pasar muy buenos ratos jugando con estos aparatos.



En el mundo submarino existirán una serie de "amebas" que se irán extendiendo con la misma facilidad que se conduce a una seta. Andate con ojo, porque si no las detienes puedes perder el pase a la siguiente fase...



Boulder Dash consta de cuatro mundos diferentes. Junto a este texto os enseñamos el mundo submarino (arriba, hombre, ¿no lo ves?) y el bosquecillo silvestre. En cualquiera de ellos te lo pasarás igual de bien.



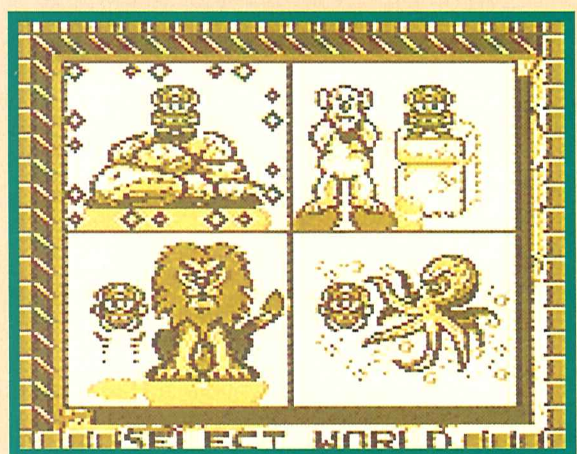
Super adictividad

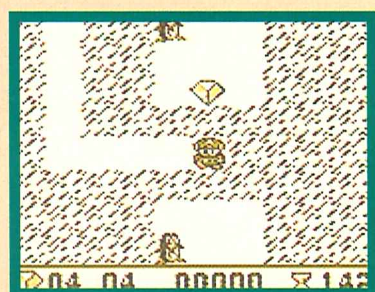
Otra de piedras con billete de ida y vuelta para nuestra "Gema" Boy. Con unas verdes orografías, submarinas, antárticas, sabaneras y algo rocosas, el amigo Boulder, de la saga Dash, se embarca en otra aventura sin desmerecer a sus progenitores en las consolas y ordenadores.

Con gráficos tetrapedreros, llenos de diamantes para uso y consumo de las anhelantes mentes, y sonidos prósperos, la jugabilidad acaba emanando por cada uno de sus brillantes filones, hasta gastar todas las pilas que, en número de cuatro, transportarás a la par que la consola por esas calles del Dios Mario.

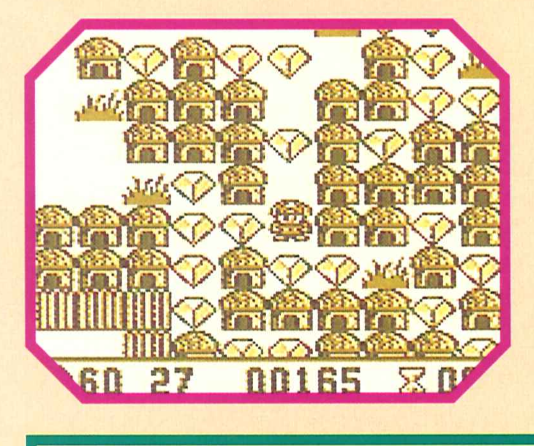
Sin duda, Boulder Dash, es un tira y afloja perpetuo entre tus manos avariciosas y tus ideas universales, en un juego clásico de diversión concentradamente divertida. Palabra de ...

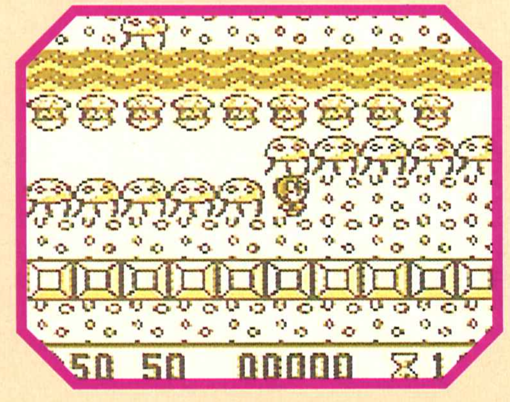
J.L. "Skywalker"

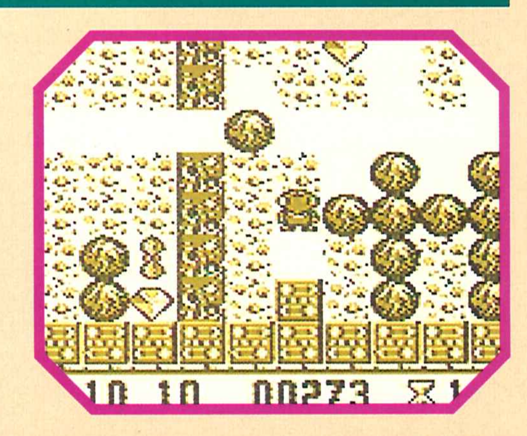




El menú nos muestra los cuatro mundos de dificultad contenida: el pedregoso, el glacial, el africano y el submarino. Todos con un denominador común rapidez de reflejos y habilidad dactilar.

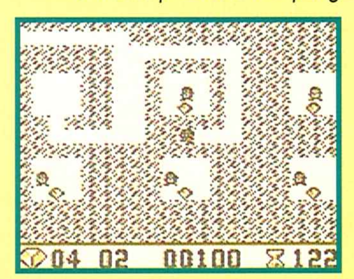


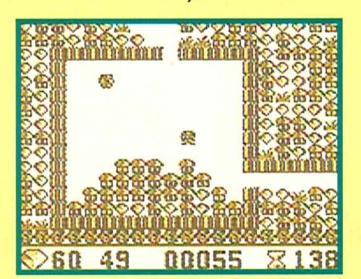




Para verte mejor...

Mediante la pulsación de los botones Select y Start, el intrépido jugador podrá optar entre dos tipos de visión. Una de escaso campo visual, en la que los gráficos serán más detallados y otra, por el contrario, de mayor amplitud, donde prodremos prever cualquier contratiempo que en forma de piedra se interponga entre los diamantes y la salida.





LAS PUNTUACIONES

Arcade

FIRST STAR
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: No te irás de rositas.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 80



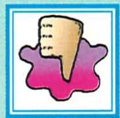









Sigue los pasos marcados por sus antecesores. Divertidísimo.

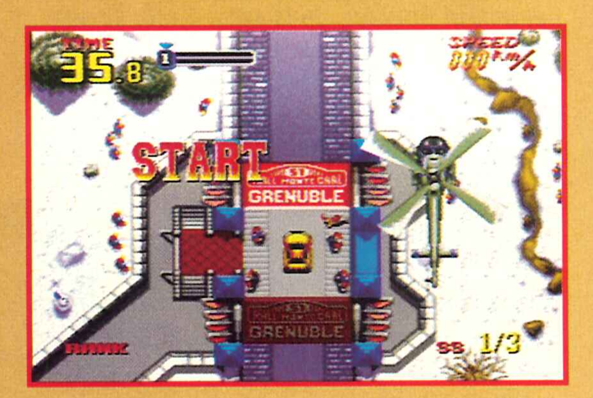


La pantalla se queda pequeña.

78

NEO GEO

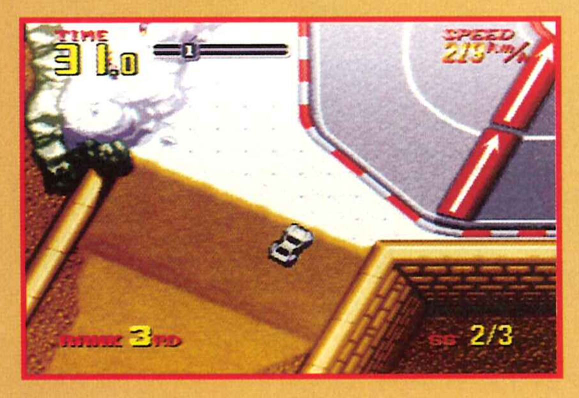




THRASH RALLY

Campeón de campeones





Thrash Rallye es un juego vibrante en el que la velocidad, los cambios de trazado, derrapes y giros casi imposibles ponen de manifiesto la capacidad de la Neo Geo para alucinar.

Bienvenido, Rey de la velocidad. Nos congratulamos por tu presencia. No nos cabe la menor duda de que la consola más potente se merecía lo mejor. No sólo un buen juego, sino el juego de coches más logrado de todos los tiempos. No hay, ni de momento habrá parangón posible. Thrash Rallye es el programa de los fanáticos motorizados, de los amantes del arcade y de, incluso, los apasionados de la estrategia. Jamás un cartucho podrá gustar tanto a tanta gente. Echadle un ojo, please, y alucinad.

En el juego que ha llevado a cabo Alpha, una de las escasas compañías que hace programas para Neo Geo, se dan cita la totalidad de sensaciones que estábais buscando. Riesgo, velocidad, salvajismo, competición... todo ello a través de un nexo de unión que ruge tanto como le permiten las revoluciones de sus motores.

No, no se trata de otra carrera de automóviles más, frontal, idéntica e incapaz de ➤









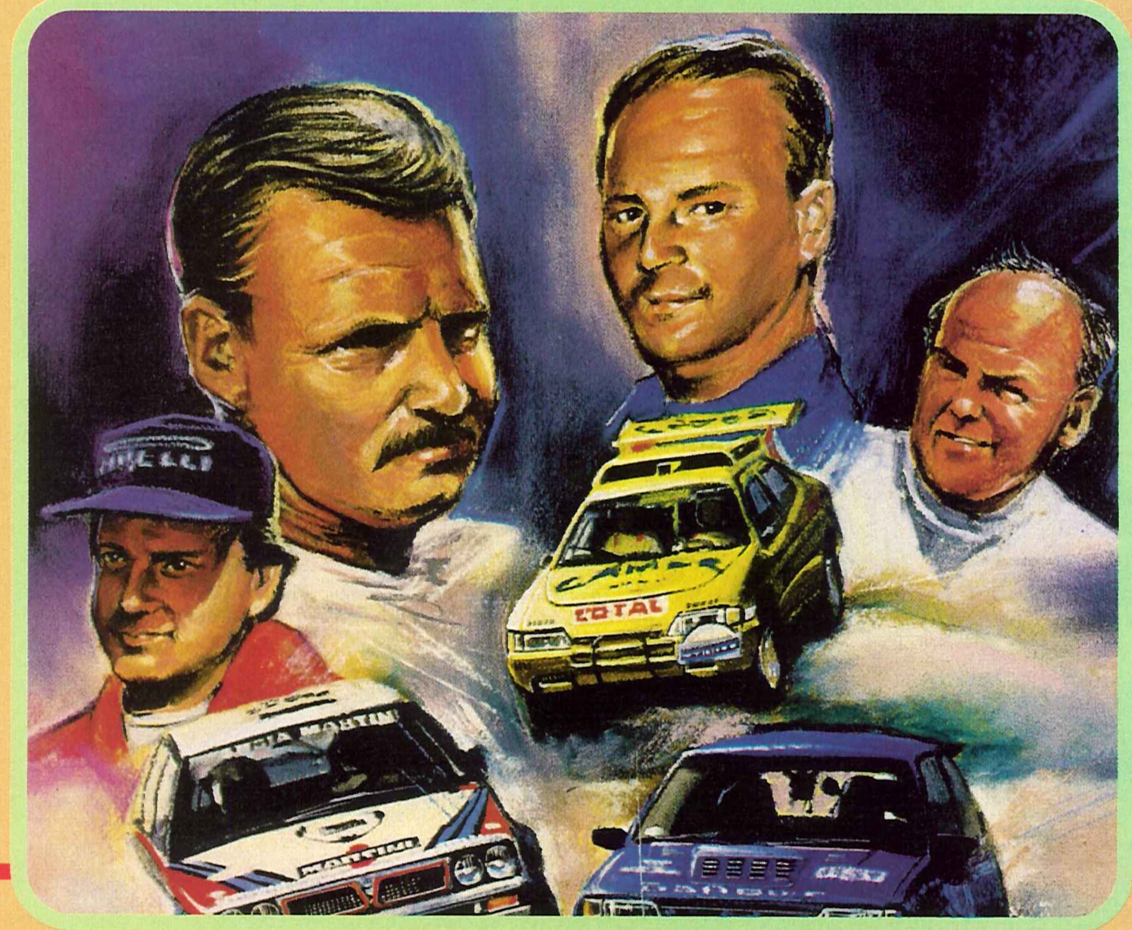


Cada prueba del campeonato de Rallies queda definida tanto por escenarios diferentes como por terrenos variables. No es lo mismo correr un 1000 Lagos que un Acrópolis, ¿verdad?.

Una de los aspectos más singualres de este juego es, sin duda, la inclusión de elementos que normalmente no aparecen en programas de coches. Como el gentío, la avioneta...







Para correr donde a uno le apetezca

Thrash Rallye ofrece dos opciones de competición. La de **correr todo un mundial**, apurando la velocidad y la experiencia, y la de surcar los paisajes contrastados del Rallye más salvaje de todos los tiempos, el **Paris Dakar**. La competición contra el riesgo.

La primera toma de contacto debe hacerse sobre el terreno agreste de **Africa**.

Este auténtico Raid, -cuna de los posteriores rallye de los faraones o Baja Aragón-, se compone de cinco durísimos "stages" de longitud variable pero inevitablemente extensa. Es un rallye fuerte, duro, en el que la velocidad debe mezclarse con la habilidad y en todo caso la experiencia, para que la dificultad progresiva que presentan los diferentes tramos no supongan todo un trago. Y hablando de tragos, el del Paris-Dakar hay que tomárselo con mucha calma, apretando al principio, vigilando al medio y controlando al final. Y es que debes tener en cuenta que el tiempo es lo más importante y que cualquier choque, contra un vehículo o contra cualquier barrera, si bien no significa abandonar la pista sí que te restará segundos preciosos para alcanzar la meta.

El resto lo ponen los nervios, el coraje y el buen hacer de tu montura. Cuando el París-Dakar no tenga secretos para tí, ya estás dispuesto para adentrarte en los cinco rallyes del mundial que Thrash ha rescatado para la ocasión. Si os parece mejor que citarlos someramente, vamos a hablar de ellos y de sus características.

La prueba de **Montecarlo** es sin duda la mejor para empezar. Combina tramos de diferente trazada -nieve, tierra...-, pero no abusa para nada de curvas ni extraños giros. Es un recorrido muy rápido, para apretar a fondo y olvidarse del freno.

El **Rallye Safari**, cita en Kenia, es uno de los recorridos más duros con



Motores de Altos Vuelos

Jamás juego de coches alguno había reunido semejante cantidad de monstruos sobre ruedas. Todos y cada uno de ellos son igual de bellos, veloces y espectaculares, pero por si os queda alguna duda sobre sus características, ahí va un comentario sobre los más alucinantes...

- *El LANCIA DELTA HF INTEGRALE ganó el pasado año el mundial de Rallyes. Es un coche veloz, de una aceleración endemoniada y una presencia hercúlea. Sin embargo, pese a su aspecto feroz, el coche de Kankhunen peca de portar neumáticos algo deficientes y una carrocería que no está dispuesta a soportar demasiados abollones. Recomendado para expertos que gusten del riesgo de conducir.*
- *El TOYOTA CARLOS SAINZ, bautizado así en honor a su mejor piloto, es un coche progresivo. Es decir, acelera lentamente pero siempre firme y seguro. No pierde velocidad tras los choques debido a su poderosa carrocería. No obstante, aunque sus ruedas son de la anchura y el dibujo adecuado, se hace un poquito difícil de manejar. Recomendado para amantes de la velocidad... pero asegurando.*
- *El BMW WARP ATV, de preparación germana, mantiene el mismo poder de acelaración que el Lancia, con la ventaja añadida de que es muy fácil de manejar. Los contrastes a este alarde de prestaciones son sus pobres ruedas y escasamente resistente carrocería. Recomendado a principiantes.*
- *Conducir la HONDA DOMINATOR supone asumir todos los riesgos de pilotar un cacharo de dos ruedas. Es frágil, pero tiene una aceleración inusitada y una capacidad de giros y frenadas bruscas muy a la altura de las circunstancias. Recomendado para quien busca nuevas experiencias.*
- *Para pilotar el IVECO TURBO hace falta ser paciente. Conducir un super camión se hace complicado al principio y requiere gran voluntad por vuestra parte. No tiene el reprise de los bólidos, pero alcanza a la postre los 240 por hora. Debido a su gran volumen, buenas ruedas y muy resitente chapa, el manejo del camión se hace complicado y bastante duro de controlar. Recomendado a camioneros acérrimos.*

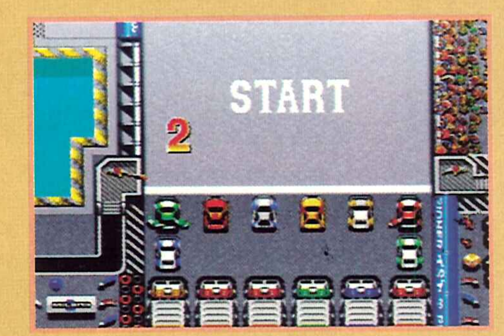
producirnos temblores. Se trata de un reto indómito a la habilidad, a la tensión y a los nervios, planeado y estructurado para sorprender al ser más experimentado de la galaxia.

Thrash no sólo exhibe una fuerte originalidad -digan lo que digan sobre el tema- gracias a su perspectiva aérea, la inclusión de elementos accesorios o la sorprendente facilidad de manejo (que todo hay que decirlo), sino que además posee una jugabilidad y un sensacionalismo realmente tremendos.

El quid de la cuestión es muy complejo, pero vamos a citar como razones del brutal éxito las que a primera vista se pueden divisar, es decir, la fiel recreación de un rallye, en todos los sentidos, el tratamiento gráfico imponente tanto en vehículos como en decorados y la espectacularidad que han imprimido en todas y cada una de las acciones.

Por cierto, si aún no te ha quedado claro, esto es un juego de rallyes, de Paris Dakar o del campeonato del Mundo.

Quédate con el dato, no es un juego de coches, es un juego de RALLYES, así, con mayúsculas.





Competir en el Paris Dakar conlleva un montón de cosas. Entre ellas, por ejemplo, poder disponer de camiones, buggies y motos.





Llegar a las playas de Dakar no significa haber terminado. Sólo haber cumplido un tramo...


LANCIA DELTA INTEGRALE


TOYOTA CARLOS SAINZ


BMW WARP ATV


CITROEN ZX TURBO 16


MITSUBISHI PAJERO TURBO


PORSCHE 954


SAND BUGGY


IVECO DAILY TURBO


HONDA DOMINATOR









los que os podréis enfrentar. Más largo y complicado que el de Montecarlo, este Raid es famoso por sus carreteras polvorientas y llenas de barro o incluso por la aparición de zonas acuosas de difícil viraje. Lo mejor para apurar. la técnica.

Al **Rallye Acrópolis** todos lo conocen como el «Safari europeo» y la verdad es que no les falta razón. Las carreteras de arena se convierten en pedregosos terrenos muy perjudiciales para ruedas y suspensión, pero la técnica sigue siendo la misma, es decir, dureza, dureza y dureza. Es muy largo, complejo y meticuloso. Y ¡ojo!, controla la velocidad porque las curvas hacen mella y el freno también existe.

El terreno finladés que acoge al **Rallye 1000 lagos** es un deleite para los ojos pero un auténtico fastidio para la conducción. Cuestas, cambios de rasante, saltos en plena curva, lagos, vamos, lo que se dice un portento de la naturaleza dispuesto a que intentes controlarlo. Muy, muy técnico. Ah!, y fundamental dominar el salto, que si no te pegas contra la valla y eso es muy perjudicial

El **Rac** inglés es el último escalón del mundial. Pese a su fiera apariencia, longitud y calidad de terreno, es un circuito sumamente rápido que te permitirá alcanzar grandes velocidades en pocos segundos. Dada la importancia y tradición del evento, te aconsejamos que te tomes las cosas con la seriedad debida y que no te fíes de nada, ni de nadie. Ni siquiera de ti mismo.

Sentir la emoción del Turbo, la tracción integral, el rugido de los motores y el crono marcando el tiempo, es algo que sólo Thrash Rallye consigue.





Rallye a la máxima potencia

Muy poco me queda por decir sobre esta magistral obra de acción. Como habéis podido leer, todo han sido alagos. ¿Por qué?. Fácil, porque no tiene defectos.
Un juego trepidante que rescata lo mejor de un rallye y que lo eleva a la máxima potencia, jamás podría tener réplica. La única pega que se me ocurre es que falta carretera: hay que ser muy bueno para acabar el rallye. Pero una vez que lo consigues -tras jugar 24 horas seguidas- al menos puedes cambiar el nivel de dificultad o decantarte por otro coche. Pero a mí ésto no me importa lo más mínimo. Jugaría mil veces en el mismo circuito y con el mismo coche.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

ALPHA
Nº jugadores: 1 ó 2 (Multilynk)
Dificultad: Se goza.
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 6 Rallyes.



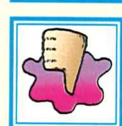
94


94

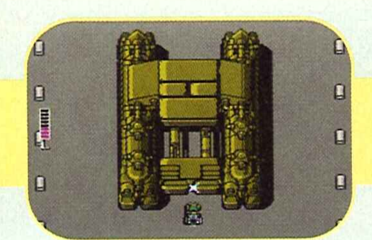


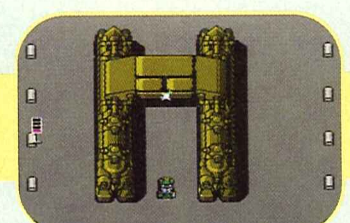

95

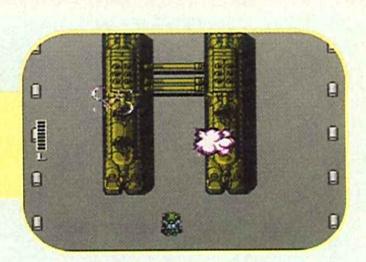

Así se corre, así se juega.


¿No hay más rallyes para disfrutar?

95









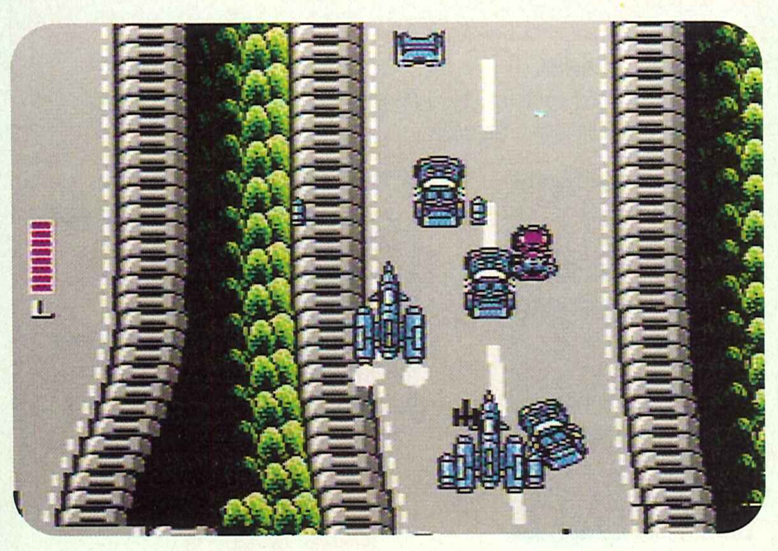
PANORAMA PARA JUGAR

SUPER SPY HUNTER

La F.E.A. (Federación de Espías Anónimos) está sumida en una grave crisis, pues sus mejores agentes han sido aniquilados por el enemigo en simples misiones de reconocimiento. Aprovechando tan delicada situación, una banda terrorista está haciéndose con el control total del país. Y, como sabéis, no quedan efectivos para detener a estos miserables mercachifles. O al menos eso creen ellos...

La F.E.A. todavía guarda un as en la manga, la espía Rachel, una apuesta mozalbeta entrenada, preparada y mentalizada a tope para llevar a buen término esta arriesgada misión. Para ello cuenta con la ayuda de un súper coche, equipado con los últimos avances tecnológicos, y que es capaz de convertirse en lancha de asalto, avioncete y tanque terrestre. La misión de Rachel a bordo de este increíble transporte será la de atravesar seis peligrosas zonas plagadas de enemigos y obstáculos "naturales", hasta llegar a eliminar al jefazo que se encuentra al final de cada una de ellas.

La manera de hacerlo... os la podéis imaginar: una mano en el volante, la otra en la pistola y... ¡a disparar contra todo lo que se mueva!. Y lo que no se mueva, también, por si acaso.



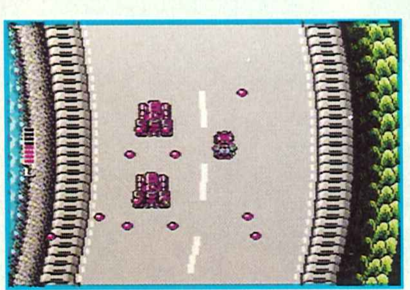
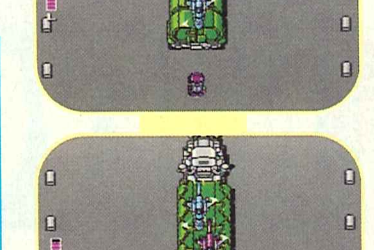
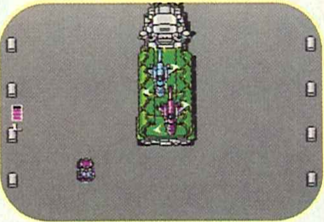
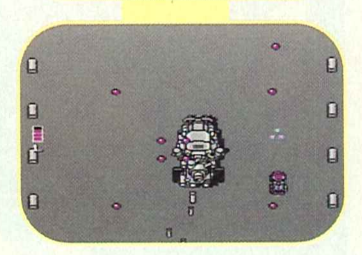


¿El mejor juego de coches?

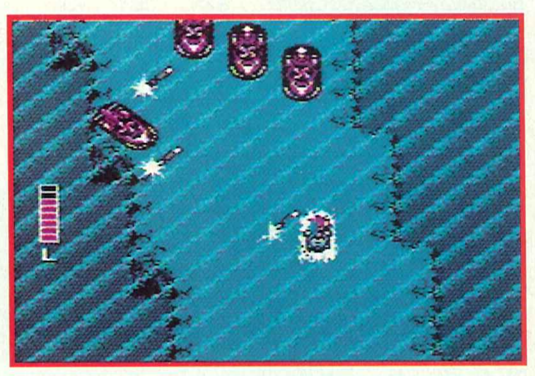
Como buen amante del videojuego que soy, he de reconocer con gusto que los magos de Sun Soft han sido capaces de crear una versión que incluso supera al original maquinero, incluyendo más acción, variedad, nuevos vehículos y algunos avances técnicos nunca vistos en la NES, como el scroll rotativo de la carretera.

Rápido, preciso, emocionante, súper jugable... en fin, simplemente, uno de los mejores juegos de coches, -quizá el mejor-, para tu Nintendo.

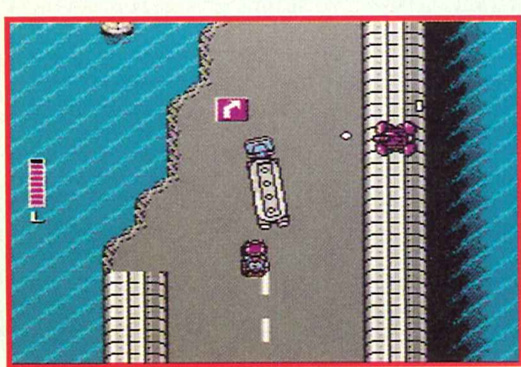
The Elf

Nos encontramos, sin duda, ante la versión mejorada de un auténtico clásico.

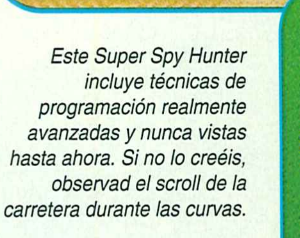

Las arenas movedizas son algunos de los innumerables peligros del juego. Procura mantenerte lejos de su centro de atracción o lo pasarás mal.



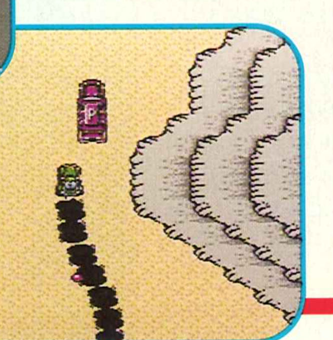
Arriba podéis ver a nuestro bólido sumergido en las frías aguas del mar. En estos tramos te desplazarás más despacio y tu máxima preocupación será mantenerte en los límites de la carretera. A la izquierda, un traicionero trailer hace de las suyas en el derruído puente, ¡dispárale, amigo!.



Este Super Spy Hunter incluye técnicas de programación realmente avanzadas y nunca vistas hasta ahora. Si no lo creéis, observad el scroll de la carretera durante las curvas.

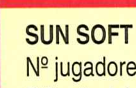


HOBBYTRUCO: *Al final de la primera fase tendremos que hacer uso del freno. Así evitaremos que nuestro coche quede destruído al colisionar contra esta gran hilera de camiones.*



Una de las poderosas armas que podemos conseguir durante el juego es el expulsor de aceite. Con ese útil "gadget", no hay enemigo que nos persiga.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SUN SOFT

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 6

Dificultad: Los espías nunca lo tuvieron fácil.







78

84

93



Acción trepidante, gran sonido, scrolles de auténtico lujo y adicción escalofriantemente buena.



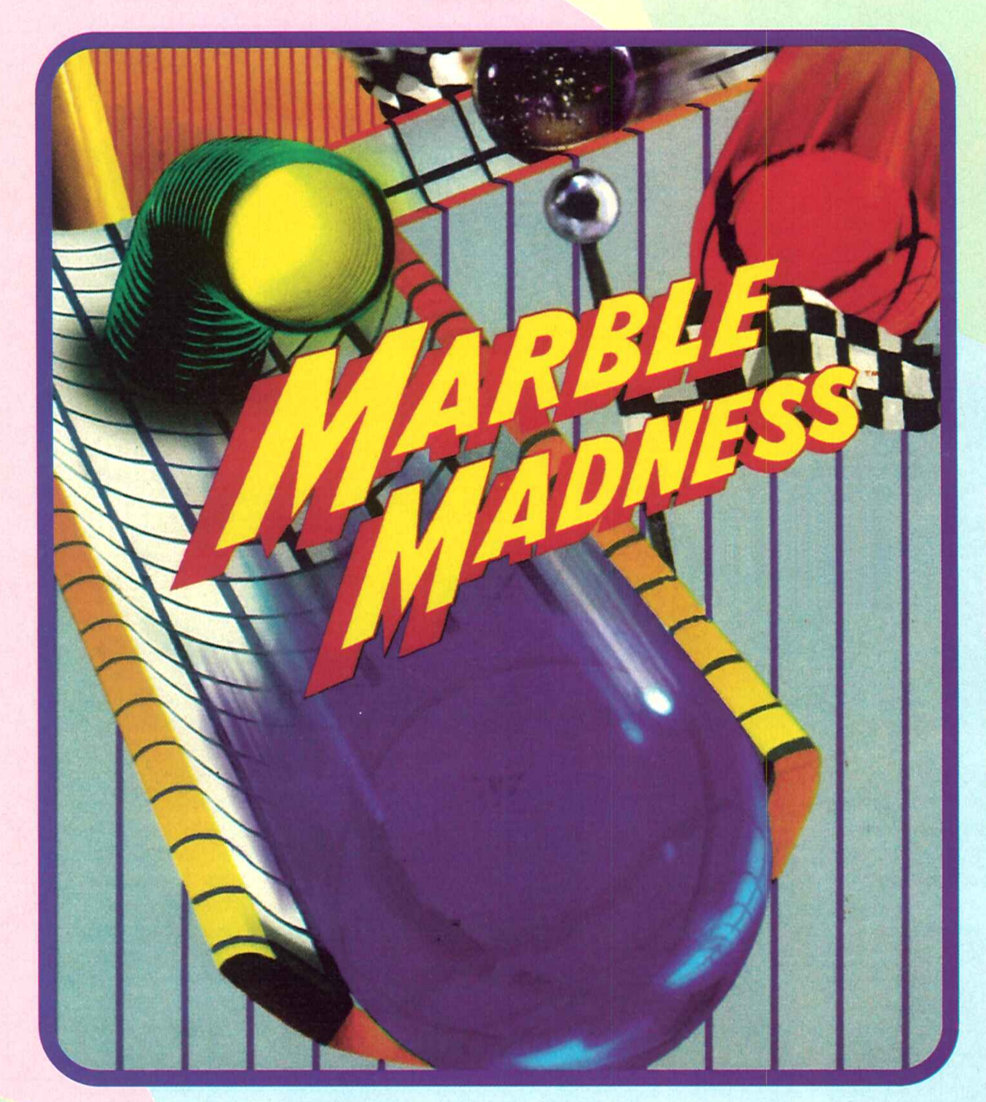
¡Que no hay nada, hombre!

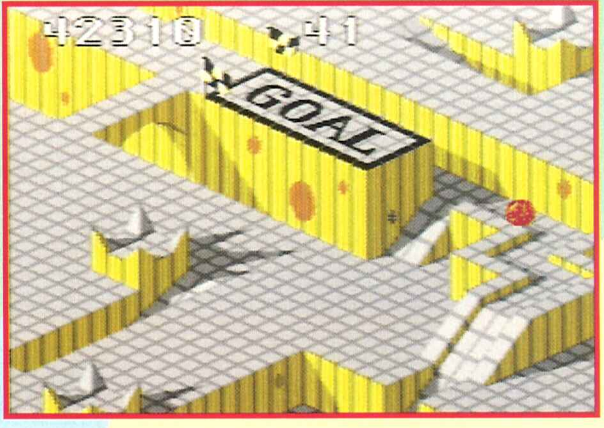
89

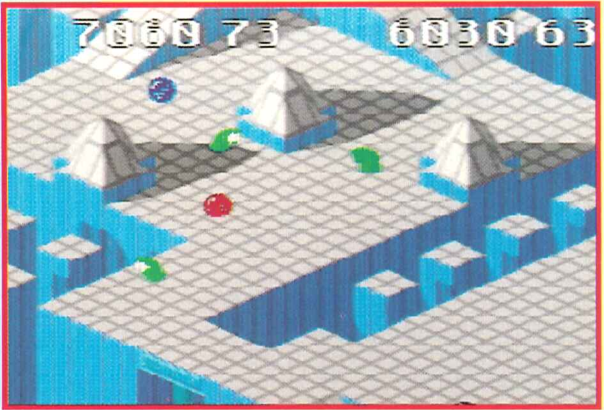
LO MÁS NUEVO

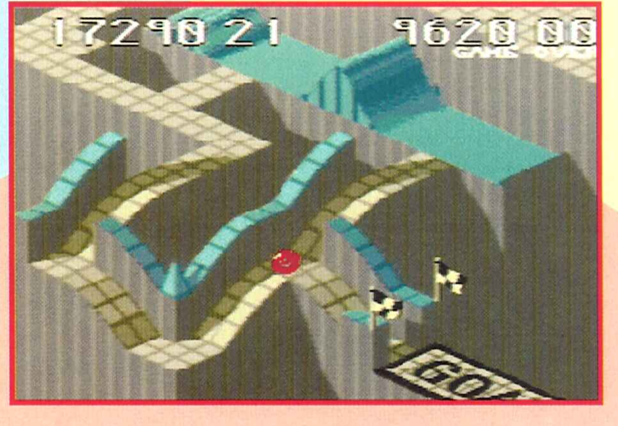
MEGADRIVE

¡Canica el último!











Bonito, sencillo y entrañable

Electronic Arts no para de sorprendernos cartucho tras cartucho. Y esta vez lo ha conseguido gracias a este súper juego llamado Marble Madness, considerado desde su creación como un mito de los salones recreativos.

Todas las características que convierten esta odisea isométrica, en un deleite para nuestros cinco sentidos, está incluído en la versión Mega Drive, desde los seis vertiginosos y zigzagueantes circuitos, hasta los ingeniosos y más que mortales peligros. Además el manejo de la bola con el control pad es super sencillo, más fiable y preciso incluso que el de la máquina original.

Y si seis circuitos te parecen en principio poco material, no te preocupes, la adicción y jugabilidad, (incluso para 2 a la vez), que desprende cada uno de ellos, acabará resultando más que suficiente para pasártelo en grande durante horas y horas.

The Elf



Imagina por un momento un mundo tridimensional, repleto de rampas, abismos sin fondo y peligros inenarrables. Imagina que te has convertido en una oronda bola, y que tienes que recorrer estos mundos en un tiempo límite en busca de la preciada meta.

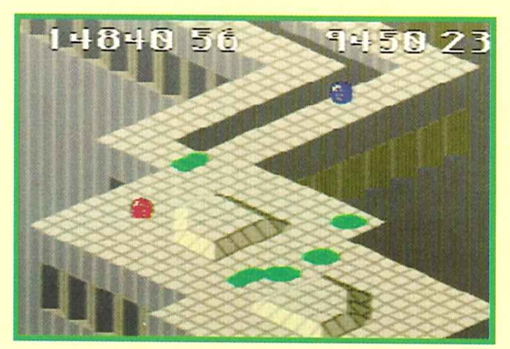
Bueno, ya puedes dejar de imaginar porque te encuentras ante el veterano y popular Marble Madness, una de las recreativas más gloriosas de Atari y fundadora del género laberíntico-bolero que tantas secuelas ha traído a lo largo del tiempo.

Ahora los usuarios de Mega Drive van a poder disfrutar de toda la emoción de aquella máquina. Todos sus circuitos, todas sus melodías y todos los peligros que convirtieron este juego en objeto de culto en el año de su debut maquinero, 1986, están aquí nuevamente reunidas.

El mecanismo de este "clasico" de los videojuegos es tan sencillo como divertido: conducir una bola por peligrosos laberintos.

Como ya hemos dicho, la lucha contra el reloj va a convertir vuestros paseos a través de estos enrevesados laberintos en auténticas odiseas de precisión y buen pulso. Pero además, estos extraños circuitos, -por si fueran ya poco complicados de por sí-, están plagados de innumerables peligros como abismos, charcos ácidos o bolas asesinas, los cuales nos "amenizarán" aún más las partidas y conseguirán poner nuestros nervios auténticamente a flor de piel.

¡Ah!, y aquí no hay disparos ni nada por el estilo. Para librarte de tus enemigos sólo existe un sistema: esquivarlos con habilidad. Pero, ¡cuidado!, porque el más mínimo paso en falso, el más leve error de cálculo para subir esa rampa... y nos dará igual que haya enemigos o no, porque caeremos sin remedio al más profundo de los abismos consoleros.







Obstáculos y trampas

A lo largo del deslizante deambular por la pantalla, peligros de todo tipo pondrán a prueba tu habilidad con el manejo de las bolitas.

Comebolas: *si te rozan, te conmocionarán durante unos segundos, pero su habilidad más característica es saltar sobre tu bola y tragársela entera.*

Bola Negra: *Te incordiará y perseguirá con la intención de hacerte caer.*

Aspiradores: *Además de descontrolar tu trayectoria, estos aparatejos absorberán hasta la última partícula de tu bola.*

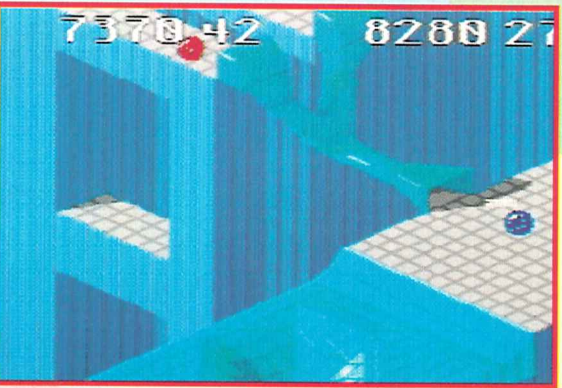
Lago ácido: *Esta mancha verde disolverá tu bola rápidamente. ¡Evítala!*

Terrordáctilos: *cuando veas a estos pajaruelos volar hacia tí a gran velocidad, procura salirte de su trayectoria o de lo contrario...*

Martillos pilones: *la misión de este gracioso resorte es, como ya habrás imaginado, lanzarte fuera del laberinto. Aparecen a intervalos.*

Pistones: *si pasas sobre una superficie pistonera, procura poner el turbo a la bola o saldrás despedido como una vulgar caniquilla.*





Marble Madness no es un juego de acción, pero tampoco lo contrario. Nos explicamos: el manejo de la bola exige mucha habilidad y precisión, pero tampoco nos podemos tomar las cosas con demasiada calma porque el tiempo apremia y hay que llegar rápido a la meta...

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ELECTRONIC ARTS + ATARI
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Elígela tú mismo.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6

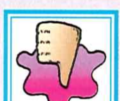


85

Impecablemente realizado
Que pueden jugar dos.



70



Muy pocos niveles, seis.
Y nada más.



93

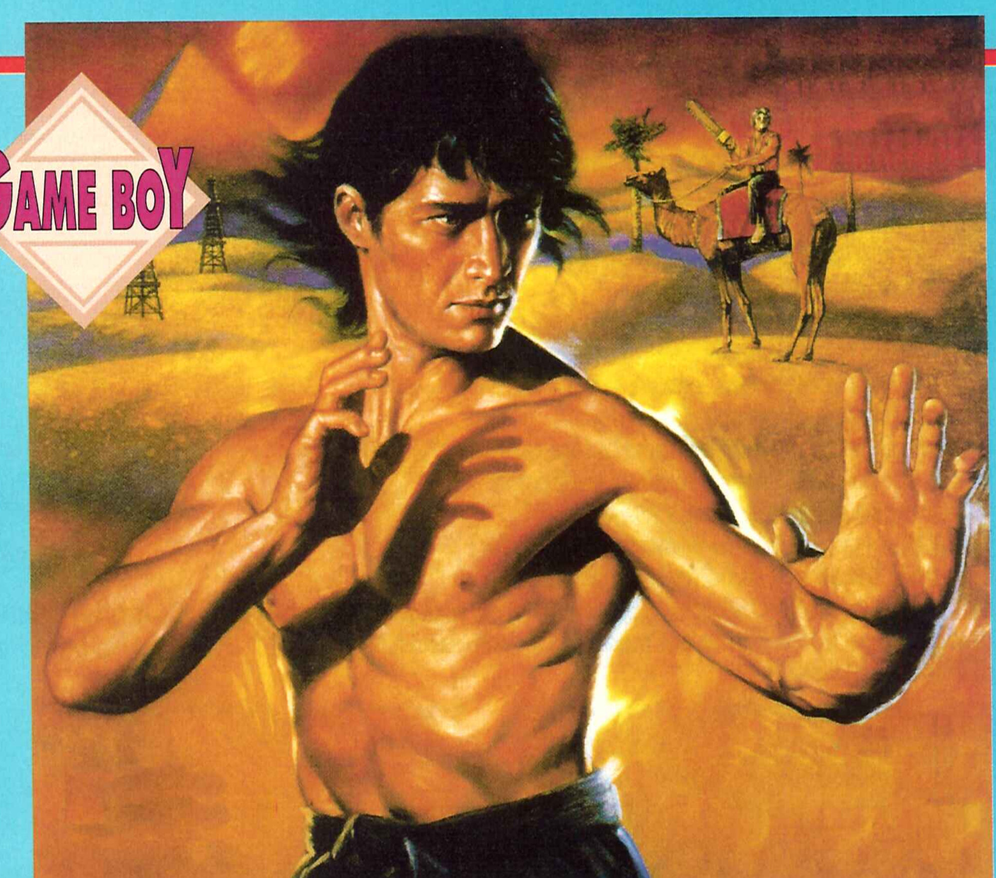


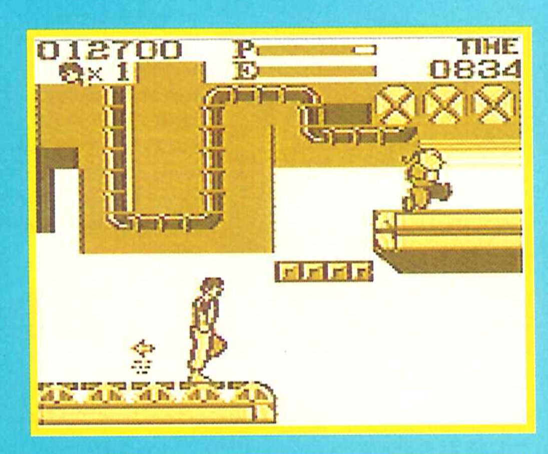
88

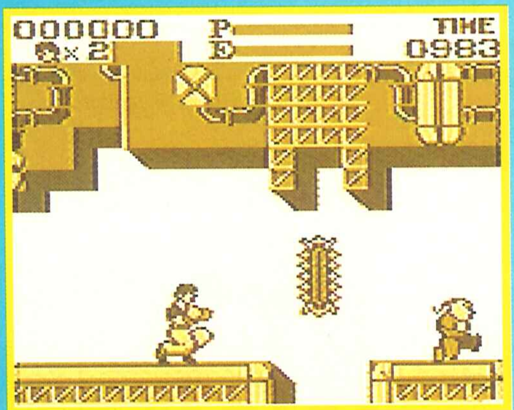
LO MÁS NUEVO

GAME BOY

KUNG FU MASTER







ChinaKa KarateKa

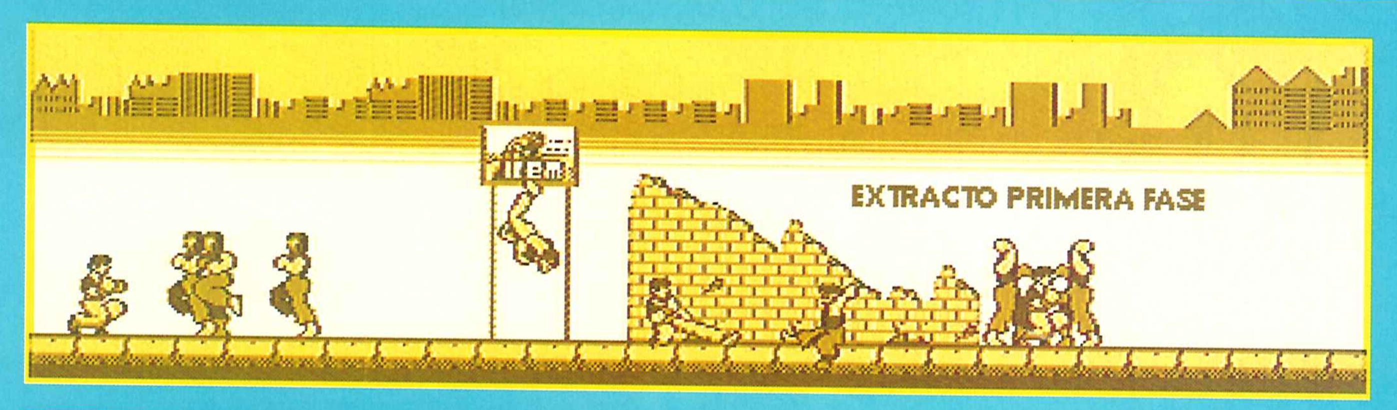
En seis fases lineales y de mecánica muy simple se resume en Game Boy la filosofía de un gran karateka. Muy breve, pero lo suficientemente intensa y práctica como para lograr un buen golpe de efecto.

La conversión de este Maestro de Kung Fu de la máquina recreativa de Irem, ha apostado por la calidad técnica y la jugabilidad, dejando a un lado todo lo que signifique complicarse la vida.

El cartucho oriental del Game Boy nos traslada a la fábrica piramidal de un tal Danddy Long Legs donde se está experimentando con una substancia hecha a base de jugo de escorpión y petróleo. La peligrosidad de la letal mezcla ha puesto sobre aviso a uno de esos comandos individuales que se van jugando la vida de programa en programa y que jamás huye de las adversidades.

Sin armas, vehículos ni lujos apreciables, Leap, -que así se llama el colega de los movimientos feroces-, debe utilizar sus puños, piernas y endemoniados saltos para desenvolverse por entre la maraña de enemigos que separa la salida de la llegada. Durante seis fases, -casi idénticas-, tendrá que batirse con un ritmo contínuo contra dos tipos de enemigos: los corrientes, que con una patada caen al suelo y los finales, que, dada su fiereza, necesitarán de una buena ración de golpes para ser abatidos.

Que no os sorprenda la velocidad con la que llegáis al final de cada fase. Todo ha sido pensado y calculado para que la dificultad sólo salga a relucir al término del nivel y el resto sea un camino de rosas. Aunque sean rosas de plástico.



Al mismo tiempo que nos hemos permitido el lujo de unir unas cuantas pantallitas de la primera fase, os mostramos lo más impactante en cuanto a los movimientos del karateka.: saltos, puñetazos y vuelos rasantes. ¡A tope de espectacular!.

Corto pero intenso

***U**ltimamente la complicación no está muy de moda. Se prefiere lo simple, -a veces demasiado-, y se sutituye la adicción visual por la adicción al tacto de la tecla fácil.*

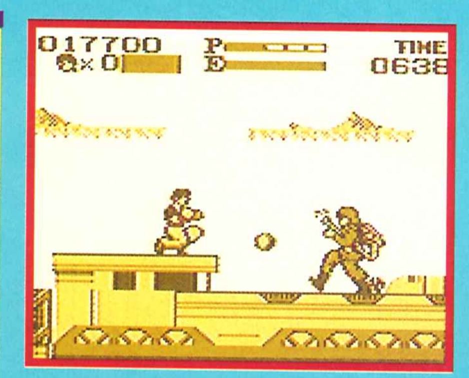
En mi opinión no está mal la moda. Siempre que se alcance un nivel aceptable de diversión, no habrá nada que objetar.

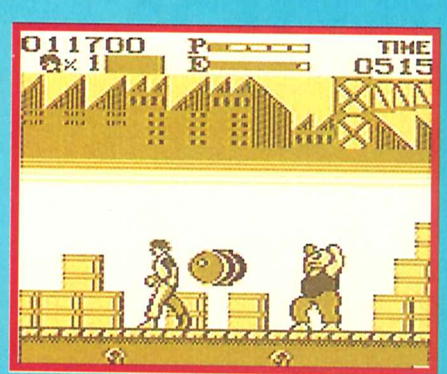
Kung Fu Master se queda un poco por debajo del listón y se convierte en uno de los juegos más cortos de la historia. Un soplo de aire y el final de fase con gran enemigo está servido.

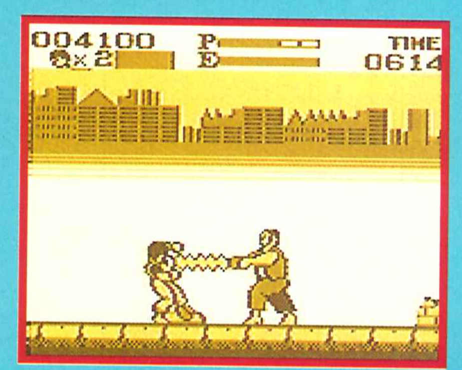
Por el camino, al menos hemos podido disfrutar con una buena y simpática animación y con una variedad de golpes y llaves algo parca pero segura.

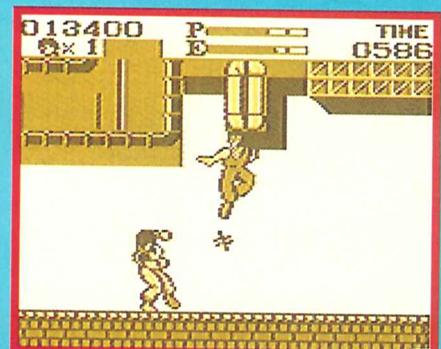
Son la intensidad del programa. Ahí empieza lo difícil y ahí mismo acaba todo. Y si nos quedamos con las ganas de jugar más, peor para nosotros.

Giancarlo Vialli

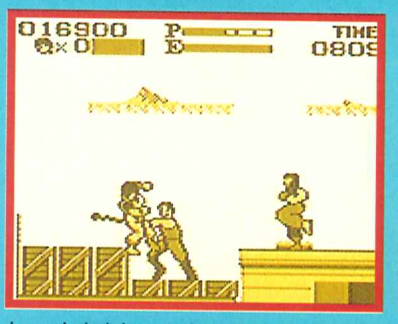


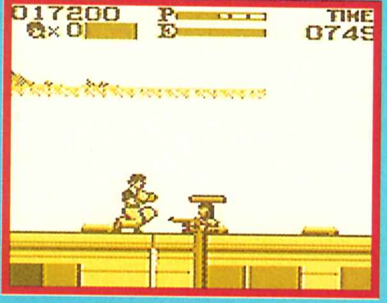




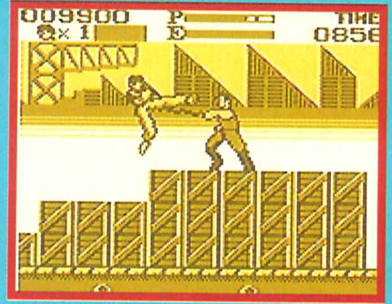


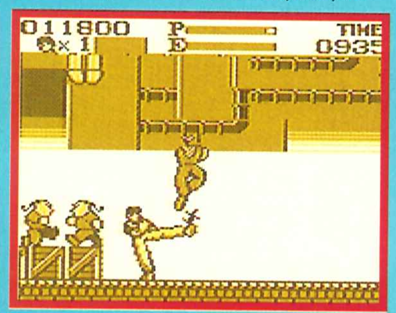
Seis breves fases de similar desarrollo, dominado por el mamporro, sirven de escenario para las andanzas de este chino.





La variedad de enemigos no es muy rotunda. Sólo a partir de la cuarta fase aparecen energúmenos bajitos de aspecto muy diferente al de los que nos atormetan al principio.





LAS PUNTUACIONES



Arcade

IREM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Progresiva.
Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: 6




70





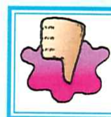
60




60



Las animaciones y los golpes.



La monótona mecánica y lo parco desarrollo.

65

LO MÁS NUEVO

NINTENDO

Prisioners of WAR

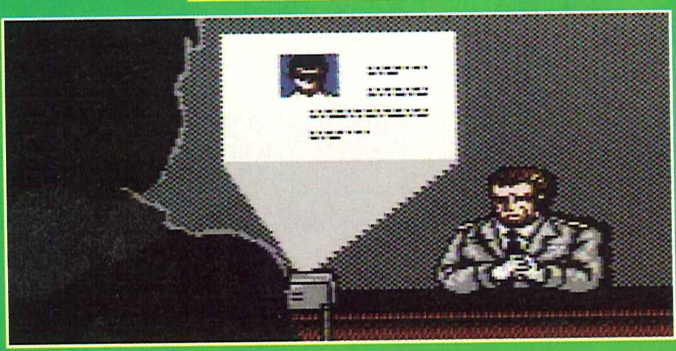
¡Evasión o muerte!







Manejo de sofisticadas armas, entrenamiento en el combate, reuniones secretas... la vida de un mercenario es de lo más movido y sacrificado. No hay más que jugar a Prisioners of War para comprobarlo...



No hay nada nuevo bajo el sol. Como mucho, bueno. Se vuelve a morir la originalidad pero reviven calidad y buenos oficios. Lo uno por lo otro.

Así es Prisioners Of War, un arcade lineal, bélico y algo salvaje, de gran realización pero escasos fundamentos, cuya historia vuelve a trasladarnos a las adictivas escenas de lucha sin cuartel.

Realizado por la propia SNK sobre la placa recreativa original de la compañía de la Neo Geo, este arcade intemporal gira alrededor de un super guerrillero que, tras dejarse capturar por el ejército enemigo para descubrir sus maléficos planes, debe hacer lo posible y lo imposible por escapar y regresar con su suculenta información.

Como ya os estaréis imaginando, las artes que tiene que utilizar este super hombre para abandonar el recinto no serán demasiado ortodoxas. Golpes con piés y manos, dobles saltos "mortales" con patada incluída, usufructo de variadas armas y pérdida total de respeto a un enemigo que siempre ataca en defensa propia. Lo necesario para animar el cotarro.

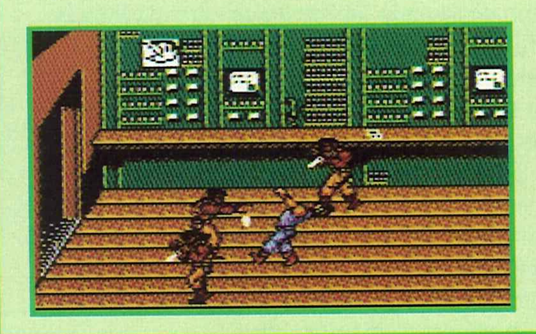
El juego se desarrolla a lo largo de cuatro largos niveles de parecido

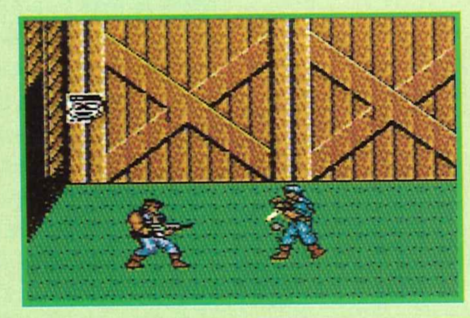


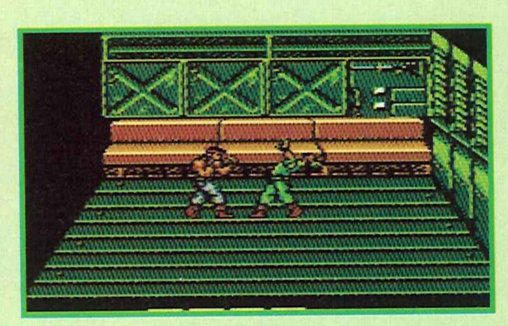


Mayor poder de ataque

*Con sólo tus puños es muy probable que no pases de la primera batalla. La contundencia de algunos enemigos es tal, que pronto echarás en falta nuevos artilugios. Pero no te preocupes. A lo largo del recorrido existen escondrijos en los que encontrarás 6 armas que te facilitarán bastante las cosas. **Puño metálico**, dobla la fuerza de tus puñetazos, **Chaleco Antibalas**, sólo vale para los soldados armados de metralleta, **Cuchillo**, de un sólo uso, pero muy eficaz , **Ametralladora**, tan efectiva como espectacular, **Granada**, imprescindible para acabar con los monstruos finales y **Elixir de recuperación**.*

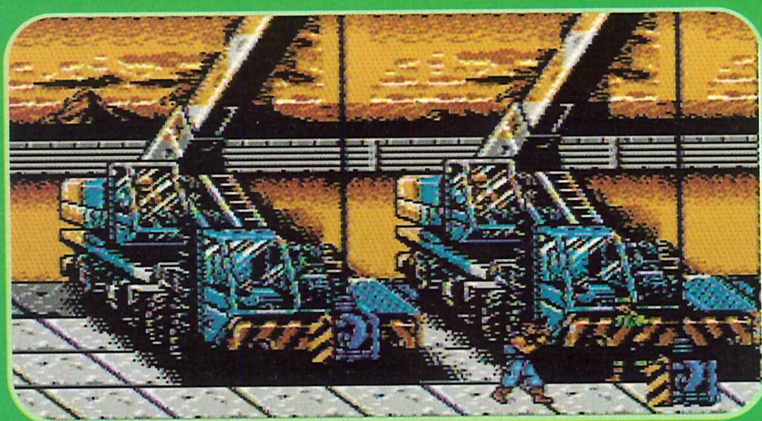








El juego presenta unos gráficos sorprendentes. Pero no creáis, éste no es su único atractivo. Bastará con que empecéis a dar unos cuantos puñetazos para comprobarlo.



estilo e idéntica mecánica. Desde el campo de prisioneros, inmerso en una selva verde y completamente verjada, al cuartel general de comunicaciones, pasando por el área industrial y la jungla, el único objetivo al que hay que atender pasa por salvar el pellejo a toda costa. Es decir, que por mucho que trates de deleitarte con los estupendos gráficos de fondo, sus colores y cierta calidad, lo primero y último que debe preocuparte es atacar, atacar y atacar... antes de que lo hagan los demás.

Un planteamiento correcto y estilizado, dosis de humor, toques originales y la pasión que soléis poner sobre programas de este tipo, completarán un jugable cartucho de acción sin tregua.

Justo lo necesario

Nuevas ideas pueden convivir con viejos argumentos y si se llevan a la práctica de una manera convincente, no hay absolutamente nada que replicar. Y esto es exactamente lo que le ocurre a Prisioners of War.

La diversión de los golpes, las fases lineales, (que no monótonas) y la idea de la guerra, los prisioneros y el fúsil, están tan vigentes como dicta el que lo juega, y son tan enganchantes que, -como se nos ha demostrado a lo largo del tiempo-, se hace prácticamente imposible prescindir de ellas.

En fin, que Prisioners of War tiene justo y lo necesario.

Y que no venga nadie a decirme que es lo mismo de siempre.

A mí me gusta lo de siempre. Si está lo suficientemente bien hecho. ¿Pasa algo?



Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Arcade

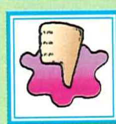
SNK
Nº jugadores: 1
Dificultad: Hacen falta 100 vidas.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 4

 80

 75

 85

 **Efectista, espectacular y muy adictivo.**

 **Se han pasado un pelín con la violencia.**



LO MÁS NUEVO



CHAMPIONS OF EUROPE



Los dos eventos deportivos más importantes de este verano ya están en manos de Sega. Las olimpiadas, con un pletórico Olympic Gold diseñado por los británicos de U.S. Gold, y la Eurocopa de selecciones de fútbol, todo un acontecimiento para los apasionados que tendrá lugar en Suecia a lo largo de este mes de Junio.

El equipo encargado de llevar a la consola toda la emoción de este mini mundial ha sido el de Teckmagic -los creadores de Pacmania, Populous y Shadow of the Beast-, quienes vuelven a la carga con este programa deportivo con el que tratarán de hacernos olvidar al clásico más clásico de todos los tiempos, el Kick Off en su versión de Amiga.

Sin embargo, para llevar a cabo tan ambicioso proyecto, la compañía británica ha apostado por la continuidad. Es decir, que más que olvidarse del Kick Off -algo por otra parte imposible-, lo que han hecho ha sido seguirlo a rajatabla. Cuando echéis un ojo al programa lo comprenderéis perfectamente.

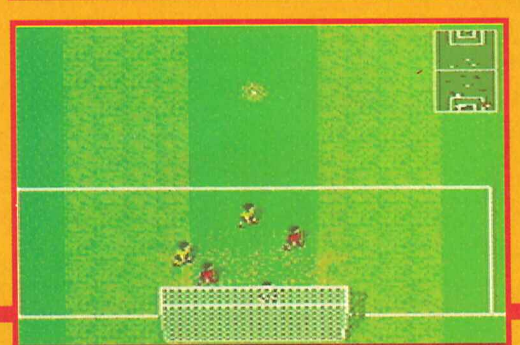
Exteriormente es poco menos que exacto. Con un punto de vista menos aéreo, pero muy similar. Con idénticos jugadores e idénticos gráficos.

También al hilo de la comparación, Champions of Europe ha elegido como mecánica de juego la de que el balón no se quede pegado a los piés, es decir, la jugada libre. Un cero a la originalidad que no no importaría demasiado si les hubiera salido bien. Lo malo es que hacerse con el control del balón resulta completamente complicado.Y cuando en un partido de fútbol no se juega al fútbol, nada bueno puede suceder.

En lo que sí se han desmarcado, ha sido en el capítulo de opciones. La verdad es que las que se nos presentan son más que suficientes y en este sentido el juego resulta bastante completo y ofrece bastantes alternativas.

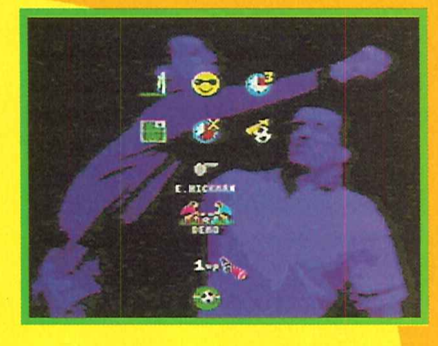
En fin, la única alegría que nos ofrece Champions of Europe es que, como han incluído a la selección española (un detalle por su parte), podremos hacernos ilusiones...



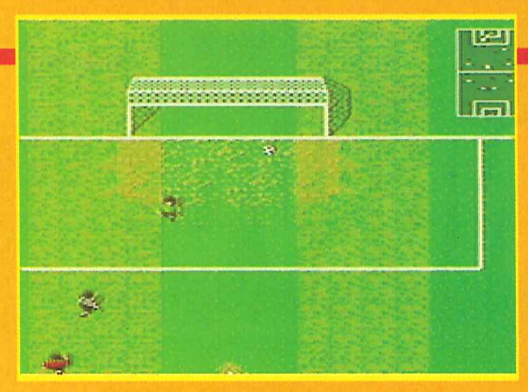




Las opciones

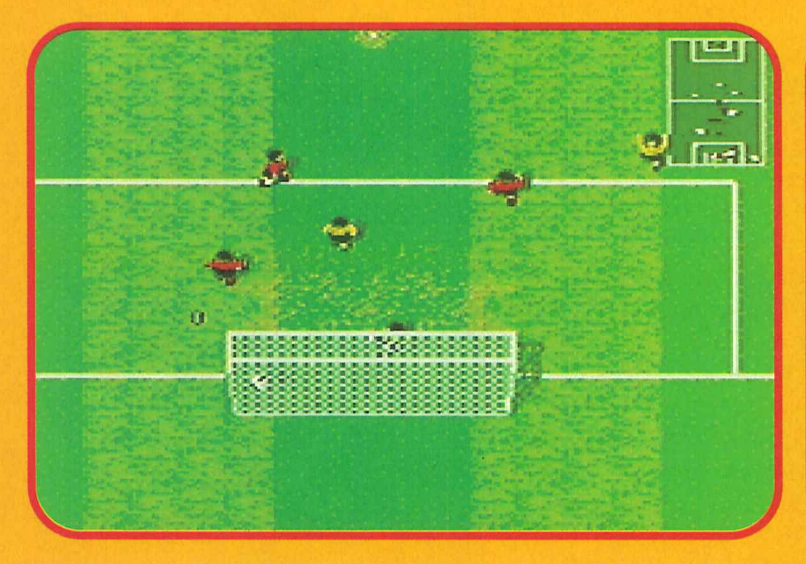


Una pierna de futbolista, bota y medias incluidas, hace de original cursor con el que movernos por la pantalla de opciones.
Las primeras de ellas se refieren a las condiciones climatológicas: viento, sol, lluvia... alterando cada una de ellas -lógicamente-, el desarrollo y tipo de juego. Después nos encontraremos con las siguientes: dos relojes, uno para indicar el tiempo de juego y otro para estipular prórrogas y descuentos; la posibilidad de colocar el «scanner» que nos sigue durante el partido en cualquier esquina del campo; una opción para imprimirle efecto del balón y, por último, la siempre interesante posibilidad de elegir el árbitro (ya sabéis: casero, duro...)
Los modos de juego que nos permite este programa son también muy variados. Desde práctica a Torneo, pasando por demo o juego simple, es decir sin campeonato. Todos estos factores quedan a nuestro antojo. Exactamente igual que el número de jugadores (tú o tú contra un amigo) y las **selecciones** que disputarán el encuentro -cualquiera de Europa, aunque no se haya clasificado-.
El resto de opciones se da durante el encuentro. Si pulsáis los botones 1 y 2 simultáneamente, de vuestro capitán saldrá un bocadillo en el que se mostrará la alineación táctica. Bastará que pulséis el número de veces que creáis conveniente hasta elegir la que más os guste.
No hay marcador ni de tiempo ni de goles. Esos datos surgen de la boca del propio árbitro cada cierto tiempo o cuando se lo pidamos. Del colegiado también saldrán otros textos como play o foul que harán las delicias de los que gustan de las innovaciones.





A primera vista, la realización técnica de Champions of Europe es realmente buena. Luego, a la hora de jugar, el nivel baja notablemente.





Escasamente jugable

Champions of Europe es un juego de fútbol un tanto descafeinado. Sus aspectos tanto visuales como de opciones, tácticas y demás detalles "secundarios" están francamente logrados, pero, jugablemente, la cosa les ha quedado bastante escasa.
La inclusión de «bocadillos» al estilo cómic que surgen de los jugadores y las novedosas opciones que facilitan el espectáculo, no han sido suficientes. Porque lo que me gusta es jugar al fútbol y Champions of Europe no me ha hecho disfrutar a tope. Lo que pase antes o después me da un poco igual.

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES


Deportivo

TECKMAGIC
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La de hacerse con el balón.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Es campeonato

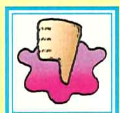


80


El aspecto gráfico, la presentación y las opciones.



60


Muy difícil de controlar.



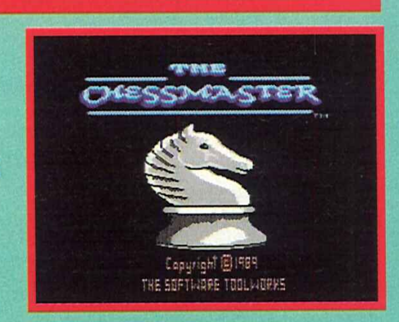
60

75

LO MÁS NUEVO

THE CHESSMASTER



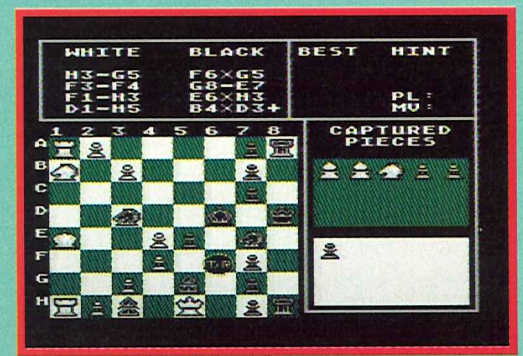


Jaque Mate a la Nes

Fue una mañana cuando el caballo negro se levantó, se achicó las orejas y rebuznó en honor al nuevo día. De pasó que iniciaba su andadura por los mundos ajedrecistas, despertó de igual manera a sus compañeros para disputar un nuevo ciclo de partidas en una consola de nombre Nintendo.

Vestidos, lavados y decorados de buena manera, empezaron a tomar sus posiciones sobre el tablero. Ya se sabe, el Rey al lado de la Reina (por aquello de "... tanto monta, monta tanto..."), y los caballos flanqueando las posibles salidas por la banda de los alfiles y la torres. Delante, cuales parapetados soldados, los peones, o currantes según se mire, que se enfrentarían a las líneas enemigas en un primer contacto.

Cuando estuvieron todos dispuestos, el fotógrafo pulsó el clic. La imagen valdría para la carátula de la enésima versión que se hace del Chessmaster, el juego de juegos en ajedrez. Dentro, en su interior, habría partida para rato, junto a repeticiones, cambio de la posición de las fichas, enroques y todo lo que un experto podría desear. Algo les hacía suponer, no obstante, que ésta tampoco sería la definitiva y que todo seguiría dependiendo de los gustos...



La versión Nintendo del juego más clásico de ajedrez destaca por la gran cantidad de opciones que posee.





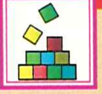
Sin demasiadas sorpresas

Jamás suelo salir de la bolsa de papel -me veo muy bien con ella- pero cuando lo hago, es siempre para cantar las verdades que "otros" no se atreven a decir.

Con Chessmaster tampoco me quiero pasar. Soy un ajedrecista de los buenos y sé de la tradición de este título y de sus andanzas por todo tipo de soportes. En cualquier caso no me puedo abstraer a la verdad, y si a nivel gráfico me ha parecido pobre, pues lo digo, y si el sonido es malo, pues lo canto. Pero lo canto tan alto como vocifero que que me he pasado horas jugando al ajedrez de Nes y divirtiéndome. *El Consolero Enmascarado*



LAS PUNTUACIONES


Inteligencia

NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: De tu mente al cielo...
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0


45


Mantiene las opciones del original. Y la diversión, si te gusta el ajedrez, está garantizada.



55


Que no se hayan esmerado en la cuestión sonora ni en la dimensional (no hay 3D).


80


68





Tus tiendas de videojuegos en Barcelona

VENTA POR CORREO
ENVÍOS EN 48 HORAS

NINTENDO

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
AIR FORTRESS	7.900,—	DREAM MASTER	7.900,—	RAD GRAVITY	7.900,—
A BOY AND HIS BLOB	6.900,—	HOGANS HALLEY	4.500,—	RAINWOB ISLAND	7.900,—
ARCH RIVALS	7.500,—	ICE HOCKEY	4.500,—	ROLLER GAMES	7.500,—
ASTYANAX	7.900,—	IRON SWORD	7.500,—	RUSH AND ATTACK	6.900,—
BALLOON FIGHT	4.500,—	ISOLATED WARRIOR	6.900,—	SOCCER	4.500,—
BLASTER MASTER	6.900,—	IKARI WARRIORS	6.900,—	SUPER OFF ROAD	6.900,—
BASEBALL	4.500,—	IRON TANK	7.500,—	SUPER SPIKE'N BALL	6.900,—
BIG FOOT	6.900,—	J. CHANS ACT KUNGFU	7.500,—	SIMONS QUEST	6.900,—
BIONIC COMANDO	6.900,—	JACK NICKAUS GOLF	6.900,—	SOLAR JETMAR	6.900,—
BAYOU BILLY	6.900,—	KUNG FU	4.500,—	SHADOW WARRIORS	6.900,—
BLADES OF STEEL	6.900,—	KID ICARUS	6.900,—	SILENT SERVICE	6.900,—
BLUE SHADOW	6.900,—	KABURI Q. FIGHTER	6.900,—	SNAKE RATTLE N'ROLL	6.900,—
BOULDER DASH	6.900,—	KICLE CUBICLE	6.900,—	STEAL ATF	6.900,—
BUBLE BOBLE	6.900,—	KNIGHT RIDER	6.900,—	STARWARS	8.900,—
BURAI FIGHTER	6.900,—	LITTLE MEMO	6.900,—	THE BATTLE OF OLYMPUS	6.900,—
BATTLE TANK	6.900,—	LIFE FORCE	6.900,—	THE LEGEND OF ZELDA	7.500,—
CALIFORNIA GAMES	7.500,—	LOW G. MAN	6.900,—	THE LEGEND OF ZELDA II	7.900,—
CORVETTE ZAR 1	7.500,—	MARIO BROS 1	4.500,—	TETRIS	6.900,—
CHAMPIONSHIP RALLY	7.500,—	MARIO BROS 2	7.900,—	TOP GUN	6.900,—
CAPTAIN SKYHAWK	6.900,—	MARIO BROS 3	8.200,—	TOP GUN SECOND MISSION	7.900,—
CASTELVANIA	6.900,—	METAL GEAR	6.900,—	TOTAL RECALL	6.900,—
CHIP'N DALE R. RANGERS	7.900,—	MATCH RIDER	4.500,—	TO THE EARTH	6.500,—
DOUBLE DRIBLE	6.900,—	MEGAMAN 1	6.900,—	TIME LORD	7.500,—
DONKEY KONG CLASICS	6.900,—	MEGAMAN 2	7.900,—	TORTUGAS	7.900,—
DONKEY KONG JUNIOR	4.500,—	MEGAMAN 3	7.900,—	TORTUGAS II	7.900,—
DOUBLE DRAGON	6.900,—	METROID	6.900,—	TENNIS	4.500,—
DOUBLE DRAGON II	7.900,—	MABEL MADNES	6.900,—	TRACK & FIELD II	6.900,—
DOCTOR MARIO	6.900,—	PAPER BOY	6.900,—	TURBO RACING	7.500,—
DRAGONS LAIR	6.900,—	POW	7.500,—	WRESTLEMANIA	7.500,—
DIGGER T. ROCK	7.500,—	POWER BLADE	7.900,—	WORLD CUP	6.900,—
EXCITE BIKE	4.500,—	PROBOTECTOR	6.900,—	WEREWOLF	6.900,—
FAXANADU	6.900,—	PUZZNIC	6.900,—	WILLOW	7.500,—
FIGHTING GOLF	6.900,—	PINBALL	4.500,—	WRECRING CREW	4.500,—
GAUNTLET II	7.500,—	PINBOT	6.900,—	WILD GUDMAN	4.500,—
GOAL	6.900,—	PRO WRESTLING	6.900,—	SKY OR DIE	7.500,—
GOLF	4.500,—	PUNCH OUT	6.900,—	SHADOW WARRIORS	6.900,—
GOONIES II	6.900,—	NEWZEALAND STORY	7.900,—	SKATE OR DIE	6.900,—
GRADIUS	6.900,—	RAD RACER	6.900,—	SILIUS	6.900,—
GUERRILLA WAR	7.500,—	R.C. PRO AM	6.900,—		

MEGADRIVE

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
A.P.T GOLF	6.900,—	GAIN GROUND	6.900,—	RASTAN SAGA II	7.900,—
ABRAAMS BATTLE TANK	6.900,—	GHOULTS'N GHOST	8.450,—	ROAD BLASTERS	8.450,—
ALIEN STORM	6.900,—	GOLDEN AXE	6.900,—	SWORD OF SHODAN	8.450,—
AFTERBURNER II	6.900,—	GOLDEN AXE II	6.900,—	STARFLIGHT	8.900,—
ARROW FLASH	6.900,—	GHOSTBUSTERS	6.900,—	SHADOW OF THE BEAST	7.900,—
ALEX KID IN E.C.	5.900,—	HEAVY UNIT	7.900,—	SONIC	6.900,—
AIR DIVER	7.500,—	HELL FIRE	6.900,—	SPIDERMAN	6.900,—
BATMAN	8.900,—	HOCKEY	8.450,—	STREET OF RAGE	6.900,—
BUDDKAN	7.900,—	INSECTOR X	7.500,—	SUPER THUNDERBLADE	6.900,—
BURNING FORCE	6.900,—	INMORTAL	9.900,—	SPACE HARRIER	6.900,—
BATTLE ESQUADRON	8.450,—	JOHN MADEN FOOTBALL	8.450,—	SUPER HANG HONG	6.900,—
BLOCK OUT	7.900,—	JAMES POND	8.450,—	STRIDER	8.450,—
BONANZA BROTHERS	6.990,—	JAMES POND II	9.900,—	SHADOW DANCER	6.900,—
B. DOUGLAS BOXING	6.900,—	JEWEL MASTER	6.900,—	SUPER LEAGE BASEBALL	6.900,—
CALIFORNIA GAMES	8.450,—	JOE MONTANA FUTBOL	6.900,—	SUPER REAL BASKETBALL	6.900,—
CRAK DOWN	6.900,—	KLAX	6.900,—	SUPER AIR WOLF	7.900,—
COMANDO II (MERCS)	7.500,—	LAKERS & CELTICS	9.900,—	TASK FORCE HARRIER	7.500,—
CENTURION	8.450,—	LAST BATTLE	6.900,—	THUNDERFORCE III	8.450,—
CYBERBALL	6.900,—	MIGHT AND MAGIC	8.450,—	THUNDERFORCE II	6.900,—
COLUMNS	5.900,—	MYSTIC DEFENDER	6.900,—	TRUXTON	6.900,—
DARWIN 4081	7.500,—	MOONWALKER	7.900,—	TOE JAM AND EARL	7.900,—
DARIUS II	7.500,—	MICKEY MOUSE	8.450,—	TWIN HAWK	6.900,—
DARK CASTLE	7.900,—	MIDNIGHT RESISTANCE	7.900,—	UNDEAD LINE	7.500,—
DICK TRACY	6.900,—	MEGA TRACKS	7.500,—	VAPOR TRAIL	9.900,—
DECAPATTACK	6.900,—	MARVEL LAND	7.500,—	WRESTLE WAR	6.900,—
DYNAMITE DUKE	6.900,—	OUT RUN	7.900,—	WORLD CUP ITALIA 90	6.900,—
E. SWAT	6.900,—	POPULOUS	8.450,—	WORLD CUP SOCCER	6.900,—
FATAL REWIN	8.450,—	PGA GOLF	8.450,—	WONDERBOY III	6.900,—
F-22 INTERCEPTOR	7.900,—	PHELIOUS	6.900,—	WHIP RHUS	6.900,—
FORGOTTEN WORLDS	6.900,—	QUACK SHOT	7.900,—		
FANTASIA	7.900,—	ROAD RHUS	8.450,—		
FLICKY	6.900,—	RAMBO III	6.900,—		
FIRE MUNSTANG	7.500,—	REVENGE OF SHINOBI	6.900,—		
GRANADA	7.500,—	ROLLING THUNDER II	7.900,—		

GAME GEAR

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
SOLITAIRE POCKER	4.900,—	JOE MONTANA FOOTBALL	5.500,—	BATTEA UP	5.500,—
SPACE HARRIER	5.190,—	B LOCK	4.900,—	BASEBALL	4.900,—
SLIDER	5.190,—	KINETIC CONECTION	4.900,—	BERLIN WALL	4.900,—
SONIC	5.500,—	MICKEY MOUSE	4.900,—	DRAGON CRYSTAL	4.900,—
SUPER MONACO GP	5.190,—	MAPPY	4.900,—	DONAL DUCK	5.900,—
NINJA GAIDEN	5.190,—	OUT RUN	5.190,—	HITTER	5.900,—
WORLD CLASIC LEADER	5.190,—	PSICHIC WORLD	5.190,—	FANTASY ZONE	4.900,—
WONDER DOY	4.900,—	PUTT & PUTTER	5.190,—	GORBY	4.900,—
PENGO	3.900,—	SUPER SHINOBI	5.190,—	HALLEY WARS	5.198,—
WOODY POP	5.190,—	RASTAN SAGA	5.500,—	HEAVY WEIG CHAMP	5.900,—

GAME BOY

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
ADAM FAMILY	4.900,—	F1 RACER CON ADAPTADOR	5.650,—	RADAR MISSION	4.500,—
AFREU STAR	4.190,—	FACE BALL	4.900,—	RESCUE OF PRINCES	4.500,—
ALLEWAY	4.190,—	FASTEST LAP	4.900,—	ROBOCOP	4.900,—
ALTERED SPACE	4.900,—	FLIGHTING SIMULATOR	4.900,—	ROBOCOP 2	4.900,—
AMAZIN TARTAR	4.900,—	FINAL FANTASY 2	4.900,—	ROGER RABBIT	5.500,—
AMAZIN PENGUIN	4.190,—	FISH DUDE	3.900,—	ROLAND COURSE	4.190,—
ATOMIK PUNK	4.900,—	FIS OR NHORT STAR	4.900,—	SERPENT	4.190,—
ATTACK KILLER TOMATOES	4.900,—	FORTIFIED ZONE	4.900,—	SHANGAI	4.190,—
BALLOON KID	4.190,—	ENGLISH TRANSLATOR	6.500,—	SIDE POCKET	3.900,—
BARBIE	4.900,—	GAME OF HARMONY	3.900,—	SKATE OR DIE 2	4.900,—
BASEBALL	3.900,—	GARGOYLES	3.900,—	SKATE OR DIE	4.900,—
BASES LOADCO	4.190,—	GAUNTLET 2	4.900,—	SNEAKY SNAKE	4.900,—
BATMAN	4.900,—	GO GO TANK	4.190,—	SNOW BROTHER	4.900,—
BATTLE BULL	4.190,—	GOLF	3.900,—	SOOSERMANIA	5.500,—
BATTLE SHIP	4.900,—	GREMLINS 2	4.900,—	SOLAR STRIKER	4.190,—
BATTLE TOADS	4.900,—	HAL WRESTLING	4.900,—	SOLOMONS CLUB	4.900,—
BEETTLE JUICE	4.900,—	HOME ALONE	5.500,—	SPIDERMAN	4.900,—
BILL ELIOT	4.900,—	HUDSON HAWK	4.900,—	SPOT	4.190,—
BLADES OF STEEL	4.900,—	IN YOUR FACE	4.900,—	SUPERMARIO LAND	3.900,—
BLASTER MASTER	4.900,—	ISHIDO	4.500,—	SUPER R C PRO AM	4.190,—
BO JACKSON BASEBALL	4.900,—	JORDAN BIRD	5.900,—	SWORD OF HOPE	4.900,—
BOOMER'S ADVENTURE	4.190,—	KID ICARUS	4.190,—	TAIL GATOR	4.900,—
BOXXLE	3.900,—	KLAX	3.900,—	TECMO BOWL	4.900,—
BRAIN BENDER	4.900,—	KUNG FU MASTER	3.900,—	TENNIS	3.900,—
BUBLE BOBLE	4.500,—	LUNAR CHASE	4.900,—	TERMINATOR	5.500,—
BUBLE GHOST	4.500,—	MARBEL MADDNEES	4.900,—	THE HUNT OF RECD OCTO	4.900,—
BUGS BUNNY 2	4.900,—	MARUS MISSION	4.190,—	THE PUNISSER	4.900,—
BURAI FHIGTER	4.900,—	MEGA MAN	4.900,—	THE SIMPSONS	5.900,—
BURGER TIME DE LUXE	4.190,—	MERZENARY FORCE	4.900,—	TOM & JERRY	4.900,—
CAESAR PALACE	4.900,—	METROID 2	4.900,—	TORPED RANGE	5.500,—
CASTELLIAN	4.190,—	MICKEY MOUSE	4.500,—	TRACK MEET	5.500,—
CASTELVANIA 2	4.900,—	MICKEY MOUSE 2	4.900,—	TRAX	4.900,—
CATRAS	3.900,—	MOTOCROSS MANIAC	4.190,—	TURRICAN	4.900,—
CHAMPION GOLF	4.900,—	MR CHIN GOURMET	4.900,—	TURTTLES FOOT CLAN	4.900,—
CHASE HQ	4.900,—	MYSTERYUM	4.900,—	WF WF WRESTLEMANIA	5.900,—
CHESMASTER	4.900,—	NAVY SEALS	4.900,—	WORD HAI	4.900,—
CHOPLIFPTER 2	4.900,—	NBA, ALL STARS	4.900,—	WORLD BOWLING	4.900,—
CRYSTAL QUEST	4.190,—	NEMESIS 2	4.900,—	WORLD CIRCUIT SERIE	4.900,—
CYCLE GRAND PRIX	4.900,—	NFL FOOTBALL	4.900,—	WORLD CUP	4.900,—
DAYS OF THUNDER	5.500,—	NINJA BOYZ	4.190,—	F1 SPIRIT	4.900,—
DEAD HEAT SCRAMBLE	4.190,—	NINJA GAIDEN	4.900,—	C GHOSTBUSTERS 2	4.900,—
DEAD LINE OPUS	3.900,—	NINJA TURTTLES 2	4.900,—	GAVENOIRE	4.900,—
DICK TRACY	4.900,—	OPERACION C	4.900,—	CONTRA	4.900,—
DOUBLE DRAGON	4.900,—	PAC MAN	4.900,—	SCOTLAND YARD	4.900,—
DOUBLE DRAGON 2	5.500,—	PAPER BOY	4.900,—	ROCKMAN WORLD	4.900,—
DOUBLE DRIBLE	5.500,—	PINBALL	3.900,—	POWER MISSION	4.900,—
DOCTOR MARIO	4.190,—	PIPE DREAMS	4.190,—	CYRAYD	3.900,—
DUCKTALES	4.900,—	PRINCE OF PERSIA	5.900,—	DYNABLASTERS	4.900,—
ELEVATOR ACTION	4.190,—	QIX	4.190,—	NASCAR FAST TRACKS	4.900,—
EXTRA BASES	4.190,—	QUART	4.190,—	TAIL GATOR	4.900,—
F1 RACER	4.900,—	R-TYPE	4.900,—	TASMANIA STORY	4.190,—

MASTER SYSTEM II

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
GAUNTLET	6.990,—	WONDERBOY	4.990,—	RUNNING BATTLE	5.590,—
IMPOSSIBLE MISSION	6.990,—	SHOOTING GALLERY	4.990,—	CHASE H.Q.	5.590,—
PAPER BOY	6.990,—	ENDURO RACER	1.990,—	OPERATION WOLF	5.590,—
SPEDDBAALL	5.990,—	KUNG-FU KID	3.490,—	AERIAL ASSAULT	5.590,—
PACMANIA	6.990,—	WORLD GRAND PRIX	1.990,—	E. SWAT	5.990,—
W. CLASS LEADERBOAR	6.990,—	SECRET COMMAND	1.990,—	S. MONACO G.P.	5.590,—
RAMPAGE	5.590,—	WORLD CUP ITALIA 90	4.990,—	ALEX KID IN S. WORLD	5.590,—
BOMBER RAID	5.590,—	AZTEC ADVENTURE	1.990,—	GAIN GROUND	5.990,—
R.C. GRAND PRIX	5.990,—	GLOBAL DEFENSE	1.990,—	SUBMARINE ATTACK	5.990,—
INDIANA JONES	6.990,—	PARLOUR GAMES	3.490,—	JUNGLE FIGHTER	5.990,—
FIRE & FORGET II	6.990,—	RESCUE MISSION	1.990,—	CYBER SHINOBI	5.990,—
BACK TO THE FUTURE II	5.990,—	WORLD GAMES	5.590,—	MOONWALKER	5.990,—
XENON II	5.990,—	ALEX KIDO-H. TECH W.	4.990,—	MICKEY MOUSE	5.990,—
LOS PICAPIEDRA	5.990,—	WANTED	4.990,—	ACE OF ACES	5.990,—
OUT RUN EUROPA	6.990,—	SUMMER GAMES	4.990,—	GHOULS & GHOSTS	5.990,—
SUPER KICK - OFF	6.490,—	COLUMNS	4.990,—	FORGOTTEN WORLDS	5.990,—
GALAXY FORCE	5.990,—	OUT RUN	5.590,—	DICK TRACY	5.990,—
HEROES OF THE LANCE	6.990,—	ALIEN SYNDROME	5.990,—	J. MONTANA FOOTBALL	5.990,—
POPULOUS	5.990,—	WONDERBOY IN M. LANC	5.590,—	HEAVYWEIGHT CHAMP	5.990,—
TEDDY BOY	1.990,—	SHINOBI	5.590,—	S. REAL BASKETBALL	5.990,—
TRANSBOT	1.990,—	THUNDER BLADE	5.590,—	SPIDERMAN	5.590,—
SUPER TENNIS	1.990,—	DOUBLE DRAGON	5.590,—	PSYCHIC WORLD	5.990,—
F-16 FIGHTER	3.490,—	CALIFORNIA GAMES	5.590,—	DYNAMITE DUKE	5.990,—
SPY VS SPY	3.490,—	RAMBO III	5.590,—	MASTER CHEES	6.590,—
MY HERO	2.990,—	ALTERED BEAST	5.590,—	G-LOC	5.990,—
GHOST HOUSE	3.490,—	CASINO GAMES	5.590,—	PATO DONALD	5.590,—
HANG ON	2.990,—	RASTAN	5.590,—	BONANZA BROTHERS	5.990,—
CHOPLIFFER	4.990,—	VIGILANTE	5.590,—	LASER GHOST	5.590,—
FANTASY ZONE	1.990,—	BASKETBALL NIGHTMARE	5.590,—	ALIEN STORM	5.990,—
BLACK BELT	1.990,—	WONDERBOY III	5.590,—	SONIC	5.990,—
ACTION FIGHTER	1.990,—	TENNIS ACE	5.590,—	BUBBLE BOBBLE	5.990,—
PRO-WRESTLING	4.990,—	DEAD ANGLE	5.500,—	GOLFMANIA	6.590,—
WORLD SOCCER	4.990,—	SCRAMBLE SPIRITS	5.590,—	AFTER BURNER	5.990,—
GHOSTBUSTERS	4.990,—	PSYCHO FOX	5.590,—	R-TYPE	5.990,—
THE NINJA	1.990,—	BATTLE OUT RUN	5.590,—	GOLDEN AXE	5.990,—
		ASSAULT CIY	5.590,—	STRIDER	5.990,—
		SLAP SHOT	5.590,—	LINE OF FIRE	6.590,—
		DOUBLE HAWK	5.590,—	MERCS	5.990,—
				SHADOW DANCER	5.990,—

PC OFERTAS

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
ORMUZ	995,—	QUIJOTE	995,—	ASTERIX	995,—
PROHIBITION	995,—	SATAN	995,—	AVENTURA ORIGINAL	995,—
POLI DIAZ	995,—	LA PULGA	995,—	ANGEL NIETO	995,—
PARIS DAKAR	995,—	PASAJEROS DEL VIENTO	995,—	ASPAR	995,—
PACK 3 (OPERA)	995,—	GAME OVER	995,—	ARMY MOVES	995,—
PERSONAL FINANCIAL	995,—	CAPITAN TRUENO	995,—	AVENTURA ESPACIAL	905,—
PINBALL	995,—	JET DISCK	995,—	BEVERLY HILLS COP	995,—
RESCATE EN EL GOLFO	995,—	LIBRO DE LA SELVA	995,—	BUFFALO BILL	995,—
SOL NEGRO	995,—	LUCKY LUKE	995,—	BASKET MASTER	995,—
SUPERMAN	995,—	MYTHOS	995,—	COSARIOS	995,—
SKIDOO	995,—	MICHEL	995,—	COZUMEL	995,—
SHIRWOOD	995,—	MUTANT ZONE	995,—	CHAMONIX CHALLENGE	995,—
SOVIET	995,—	MAY DAY SQUAD	995,—	ENMANUELLE	995,—
TENIS	995,—	NARCOPOLICE	995,—	GONZALEZ	995,—
TOI ACID GAME	995,—	NAVY MOVES	995,—	AJEDREZ	995,—
ULISES	995,—			COSMIC SHERIF	995,—

NINTENDO



14.500

GAME GEAR



19.900





MASTER SYSTEM II

9.900



GAME BOY

14.500

MEGADRIVE

27.900



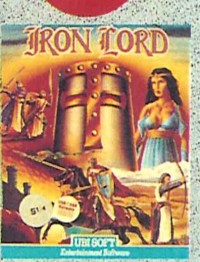
2.500





2.500





OFERTA DEL MES

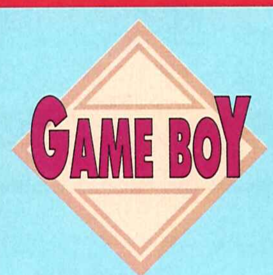
PLATINUM BARCELONA
C/ Roger de Flor, 125
Tel. 447 03 61

PLATINUM HORTA
C/ Vilapiscina, 14
Tel. 407 00 07

PLATINUM VERDUM-ROQUETAS
C/ Viladrosa, 82
Tel. 353 65 73

PLATINUM GRACIA
Pº San Juan, 192
Tel. 459 07 48

LO MÁS NUEVO

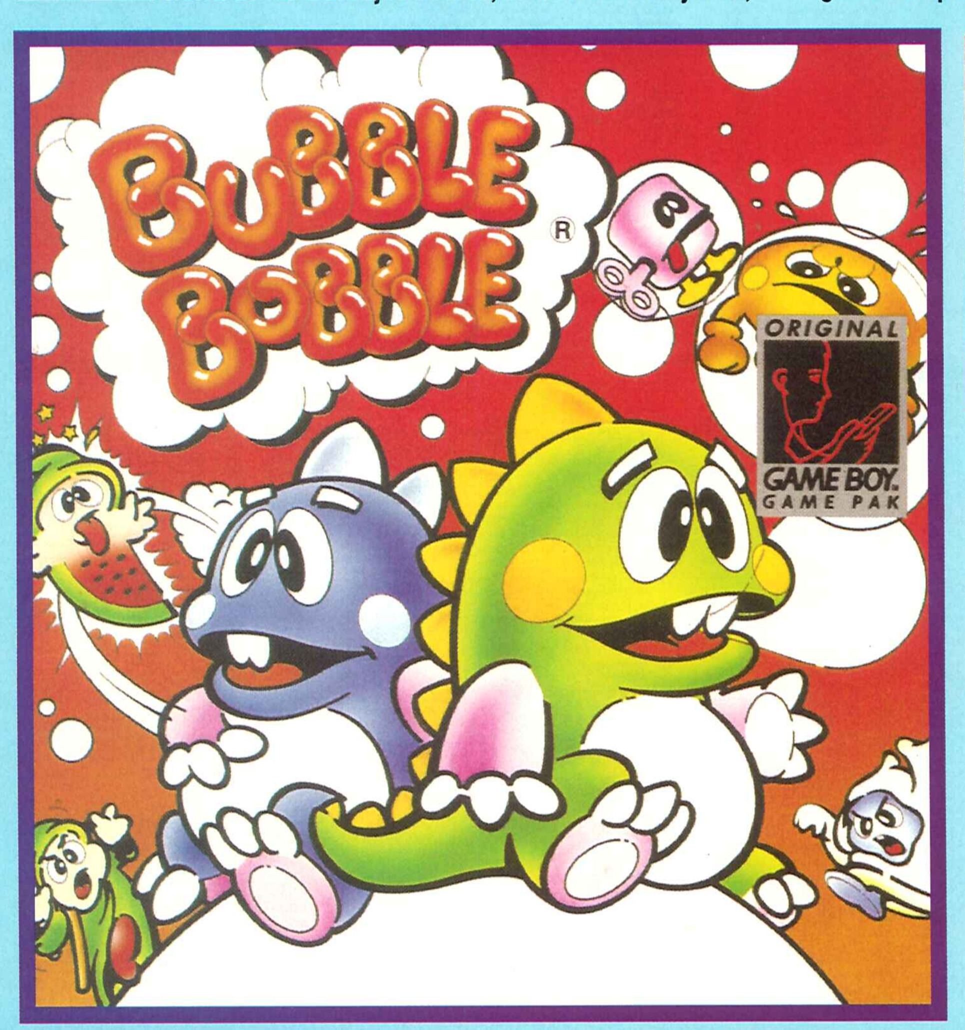


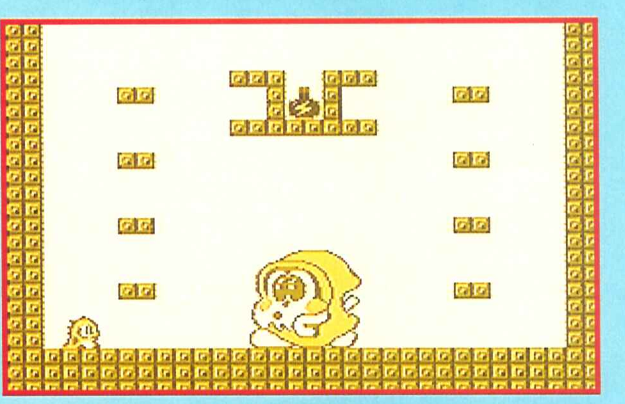
La princesa Hermenegilda ha caído enferma, y su padre, el rey, está desesperado buscando las atenciones de expertos doctores por todo el reino. Pero nadie sabe qué extraño mal ha invadido a la princesa?, ¿habrá álguien capaz de sanarla?.
Los dos rechonchos brontosaurios hermanos de la desgraciada dama han acudido raudos y veloces a la Tierra de las Burbujas Dulces, el reino de Bub y Bob, donde todos los males de este mundo tienen cura. Y allí no han tardado en encontrar la solución al problema: el remedio se llama Agua de Luna y está escondido en la guarida secreta del pícaro y malvado Bubber, señor de las burbujas ácidas. Pero nuestros amigos no temen a nada, y están dispuestos a dar su vida por la bella Hermenegilda.

Y empieza el juego. Prepárate para surcar cien laberintos donde tu mayor objetivo consistirá en eliminar a tus enemigos para poder pasar a la siguiente fase. ¿Que cómo se hace?, pues muy fácil, le disparas una burbuja para que quede atrapado, luego la explotas embistiéndola con tu cuerpo y... ¡ya está!, ¡un enemigo menos!.

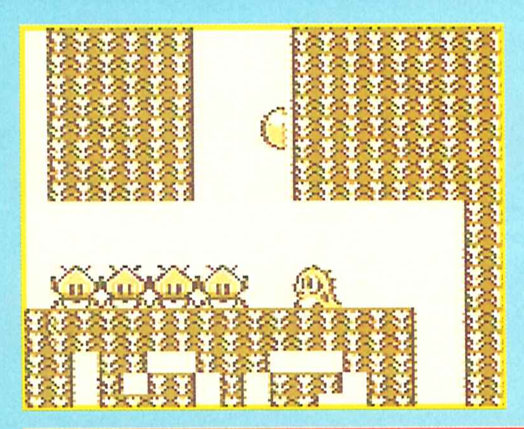
Pero aún hay más, ya que a lo largo de tu deambular encontrarás pegadizos enemigos, armas más poderosas, bonus, super saltos, velocidad extra, bombas de tiempo, vidas extra y todas esas cosas que le dan la gracia a los juegos. Ya sabes a lo que nos referimos...

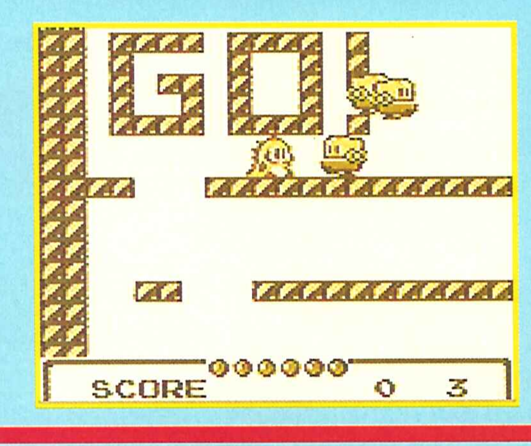
¿Estás dispuesto a salvar a la princesa?¿Serás capaz de hacerlo?

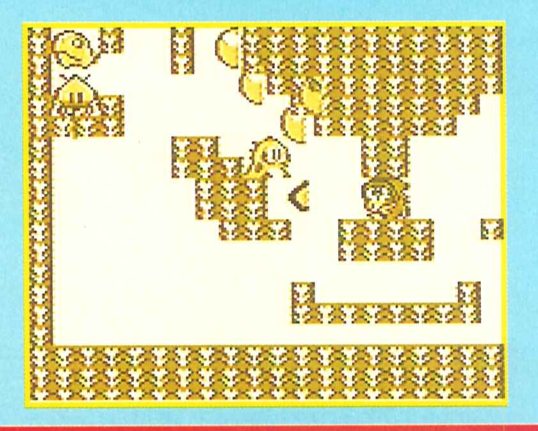


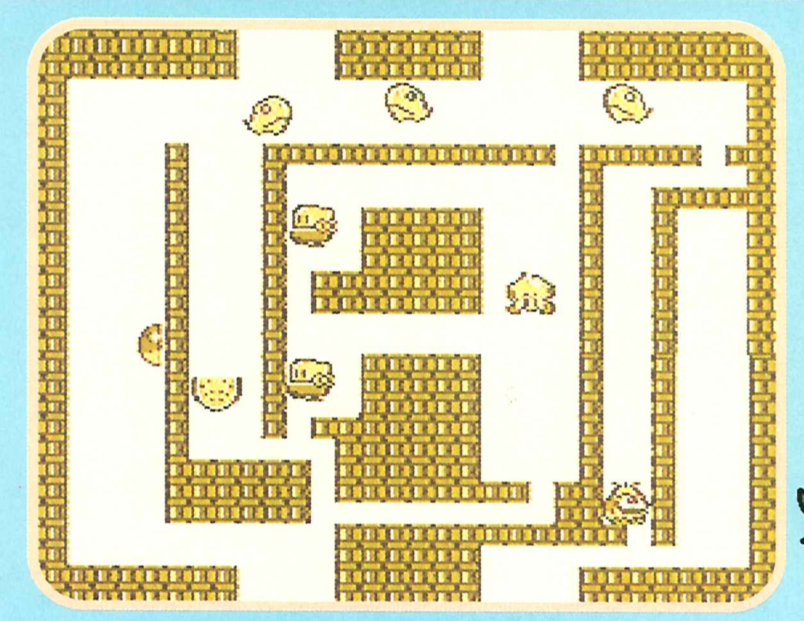


BURBUJAS AL VIENTO









Un juego sin gas

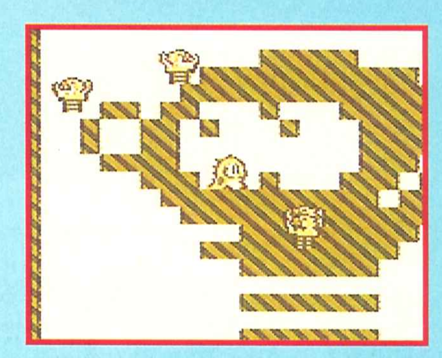
Los encantos que había hecho de este arcade uno de los títulos más jugables de la historia de los videojuegos, fueron su su increíble adicción, su maravillosa simplicidad y su divertida opción de dos jugadores. Esta versión para Game Boy se ha quedado tan sólo con la última característica.

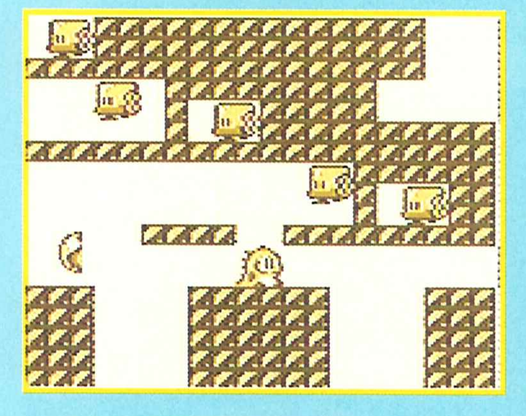
Pese a su relativa jugabilidad y consiguiente adicción, este Bubble Bobble sabe un poco a fracaso. Y no lo hace sólo por la inclusión de un innecesario scroll y la desaparición del segundo jugador, sino especialmente por el retocado desarrollo que consigue incluso llegar a aburrir.

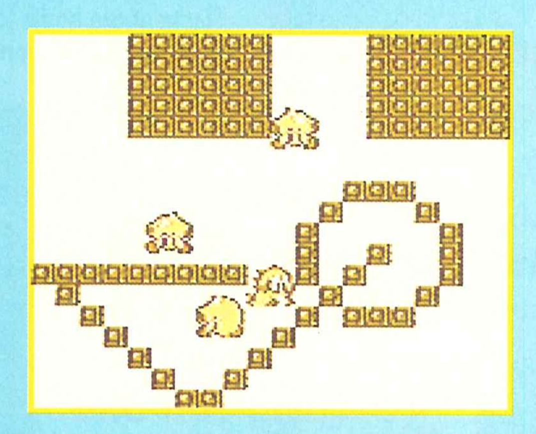


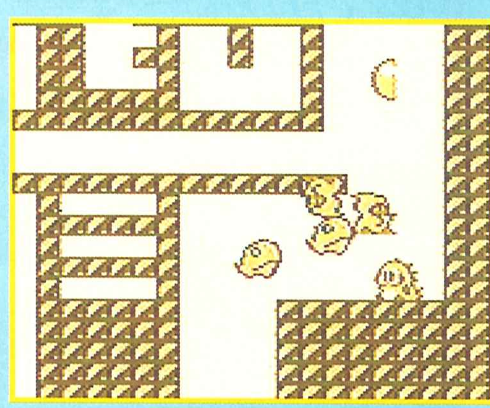
The Elf

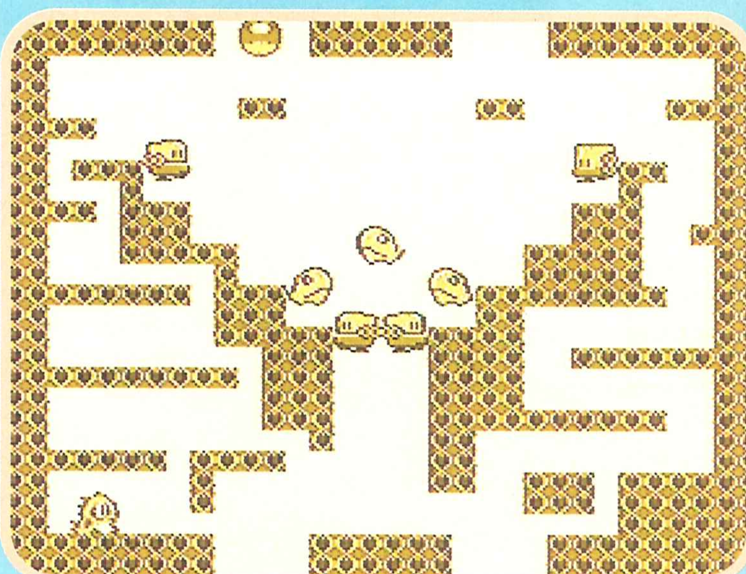
Los laberintos son los principales protagonistas de Bubble Bobble. En ellos deberás demostrar tu habilidad en el "lanzamiento de burbuja".











LAS PUNTUACIONES

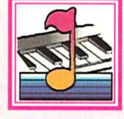


Acade

TAITO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Como hacer burbujas en invierno.

Nº Continuaciones: Infinit.
Nº de fases: 99

50



40



70

Los personajes. Muchos objetos, pantallas, enemigos, bonus...



Adicción sospechosa. Sonido barato.

60

LO MÁS NUEVO



El arte del Matamarcianos



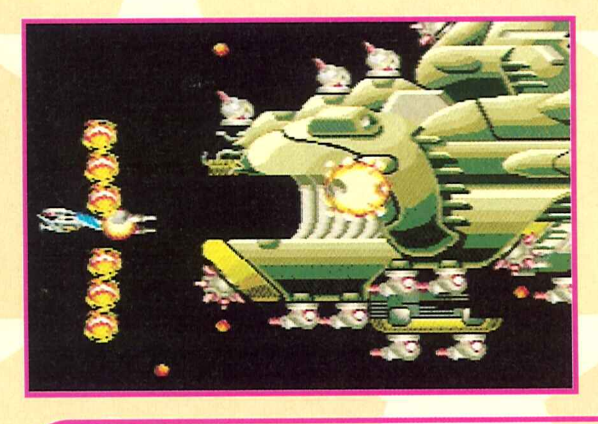
Como ya os comentamos hace algunos números en el reportaje que dedicamos a esta consola, la Turbo Grafx conquistó los laureles del videojuego gracias a una gran versión del matamarcianos más popular de todos los tiempos: el R Type.
Este gran mito, dios de las máquinas recreativas y orgullo de Irem, -sus creadores-, fué sin duda uno de los valiosos argumentos que utilizó la potente consola para cautivar a propios y extraños.

Pues bien, amigos, por fin los usuarios españoles vamos a poder disfrutar de esta gran apoteosis espacial llamada R Type.

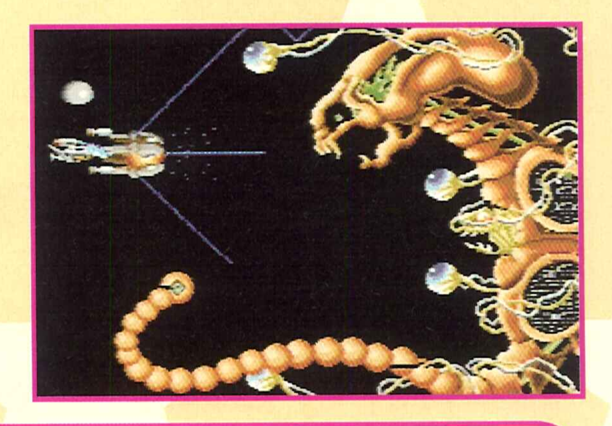
Subiros a bordo de la nave Nectariana R-9, famosa en todos los rincones del universo por su gran versatilidad, gráciles maniobras y poderoso armamento. Dejaros guiar por mundos inexplorados donde sólo habitan repugnantes seres, cuyo único destino y dedicación es destruir a toda criatura extraña que rebase sus límites territoriales.

Consolegas, ya no tenéis escapatoria. Acabáis de entrar en los dominios de Bydo, donde todo rezuma maldad y vilezas mil. ¿Seréis capaces de salir con vida de sus tierras...?. Sólo hay una forma de conseguirlo, y es acabando con el enemigo.

Hasta ahora nadie lo ha conseguido, pero los héroes como vosotros no abundan por estas latitudes espaciales...



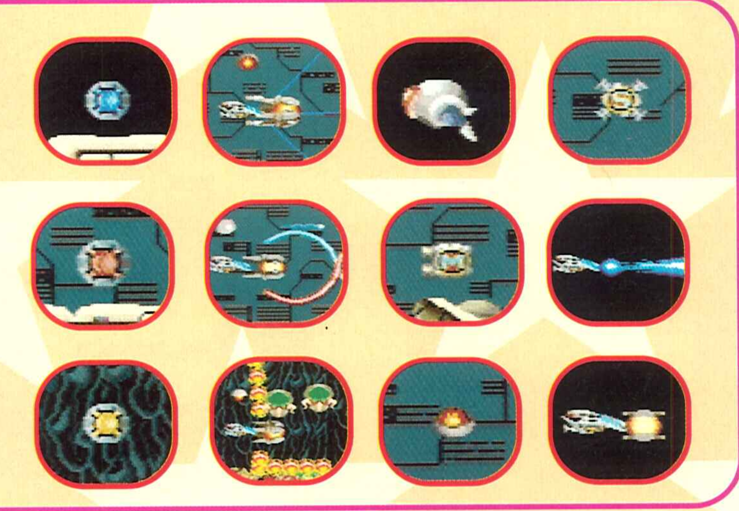
Muchas son las virtudes de este genial título, pero la acción y los gráficos... son una auténtica pasada.



Las armas de la R 9

__Ultra Power__: si dejamos pulsado el disparador hasta que suba la barra de energía, un poderoso haz de lasers brotará de la nave. Ideal para las grandes formaciones de enemigos y monstruos de grandes dimensiones.

__Ojuelos andantes__: estos graciosos seres galácticos, nos ofrecerán múltiples ventajas. La primera vez que consigamos su poder, una cápsula se unirá a nosotros. Más adelante y si no somos abatidos, nuevas cápsulas con diferentes poderes se sumarán a la nave. La de color __azul__, nos proporcionará un poderoso trio de lasers, la de color __rojo__, dotará a la R 9 de unos arrasadores círculos de protones de gran tamaño y potencia, y por último, la cápsula __amarilla__ permitirá a nuestra nave arrojar grandes andanadas de gas mostaza que recorrerán el techo y el suelo. Otras armas que saldrán a nuestro paso son los __misiles guiados por calor__ y unos __escudos protectores y disparadores__ para la parte superior y posterior de la nave.



R-Type es un clásico, el "matamarcianos" por excelencia, que llega ahora para regocijo y disfrute de los usuarios de Turbo Grafx.



The Elf

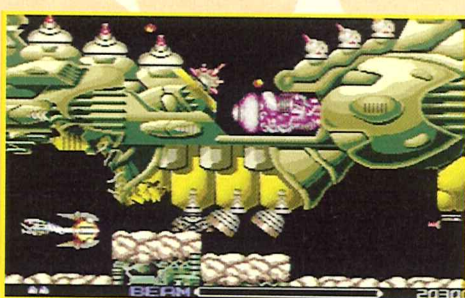
Puro R-Type, pura diversión

Todo lo que convirtió al R Type en una máquina arcade sagrada, mítica y super legendaria, está incluído en esta versión, la mejor sin duda de todas las que se han hecho hasta el momento.

Acción sin límite, alucinantes monstruos fin de fase, hiper suave scroll, ajustada dificultad, increíble adicción y perfecta jugabilidad. ¿Alguien de los presentes necesita alguna cosa más?.

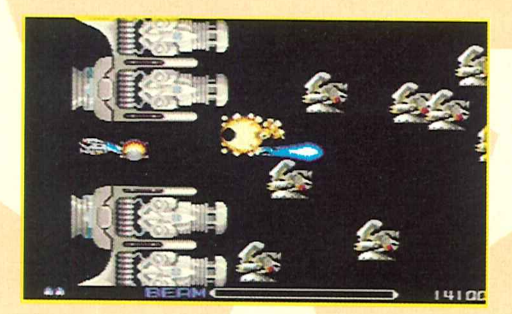
Un título imprescindible para todo buen usuario de Turbo Grafx.

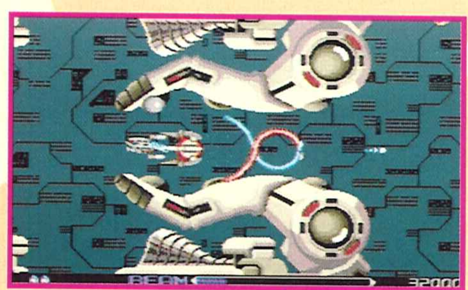


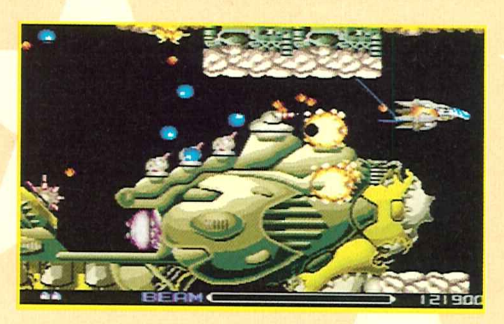


















El reto está ahí, para todo aquél que esté dispuesto a escribir su nombre con letras de oro en los anillos del mismísimo Saturno.

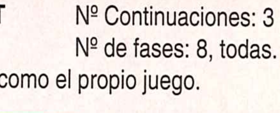
En cualquier caso, lo que te podemos garantizart es que merecerá la pena arriegar la vida, pues acción y emoción no van a faltar a lo largo de las ocho increíbles fases que os separan del genuino Bydo, emperador de las galaxias más salvajes del cosmos.

Al final de todas ellas, un guardián de confianza del desgraciado ser ancestral, espera vuestra presencia, paciente y observador, preparado para iniciar una danza mortal a través de miles de pantallas, de la cual sólo saldrá un vencedor: el más hábil.

Pero no os entretengáis más, la R 9 espera en el hangar, con los motores al rojo vivo, dispuesta a surcar los espacios guiada por tus sabias manos.

¡Date prisa, héroe del cosmos!, Bydo te espera, arrogante y fanfarrón, retorciéndose de placer mientras piensa mil y una maneras de reducirte a polvo espacial.

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

IREM + HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 8, todas.
Dificultad: Tan sagrada como el propio juego.




93



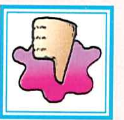
84




95



Una delicia visual, sonora, adictiva y jugable. Igual que la máquina original.



Que no haya cuatrocientas fases más.

93

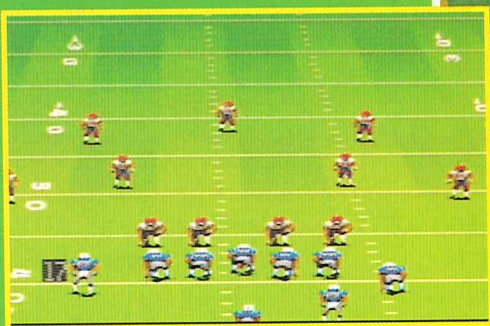
LO MÁS NUEVO

ÚLTIMA SALIDA: TOUCHDOWN (parte II)





Los equipos: *Decididamente, en John Madden '92 han apostado por hacer más fiel la representación de los equipos. Y para ello no han dudado en ampliar la lista de participantes, otorgándoles a cada uno de ellos unas características bien distintas que harán que los encuentros resulten sumamente variados.*



JOHN MADDEN FOOTBALL '92

Fue en el mes de Octubre del año pasado cuando os descubrimos por primera vez un juego llamado John Madden American Football, un juego que sorprendió, alucinó y dejó tiritando al resto de simuladores que habían osado internarse en las profundas aguas del fútbol americano.

Por un lado, este título nos demostraba que Electronic Arts sabía lo que hacía y por otro obligaba al resto de cartuchos de igual trama a elevar en demasía su calidad técnica.

Tras muchos meses de sonado éxito internacional, arrasando los corazones futboleros, John Madden fue nombrado mejor videojuego del año 90. Sin lugar a dudas, lo merecía.

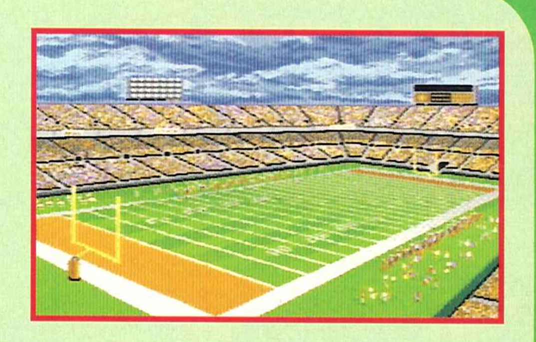
Tal vez obligados por unos fanáticos seguidores que pedían más y más, se anunció la producción de una segunda parte, de nombre John Madden Football '92, la cual según todos los rumores, había conseguido superar considerablemente la calidad de su predecesor.

Por fin, -hace algunas semanas-, este carismático cartucho

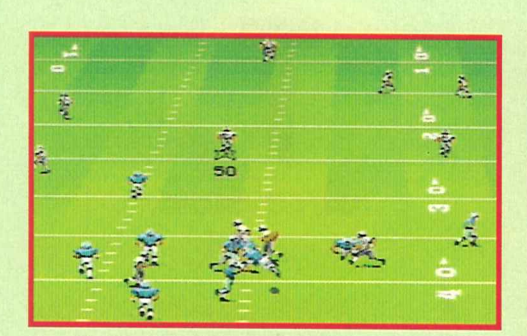


Las reglas del football americano

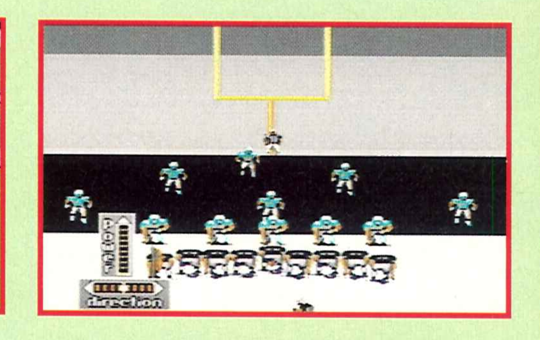
Seguro que a muchos de vosotros os pasa lo mismo que nos pasaba a nosotros hasta hace muy poco tiempo: que si, por casualidad, os ponéis delante de un partido de fútbol americano, no os enteráis absolutamente de nada.
Pues se acabaron los problemas. Con la ayuda de John Madden ´92 vamos a explicaros detenidamente en qué consisten las reglas de este apasionante y espectacular deporte que tantas pasiones despierta en los Estados Unidos. Por algo será, ¿no?.

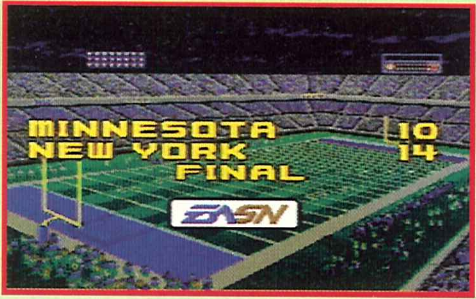


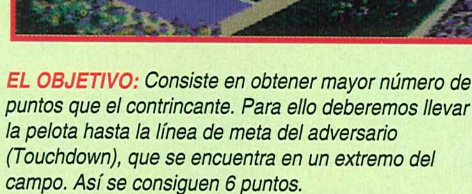
EL CAMPO Y LOS JUGADORES: El campo tiene 100 yardas de largo (unos 90 metros), divididas en dos secciones de 50. Participan once jugadores por equipo.



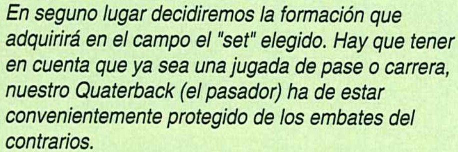




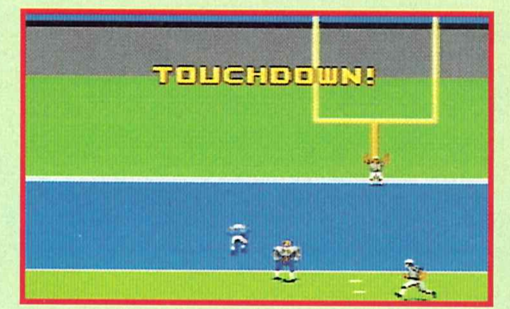




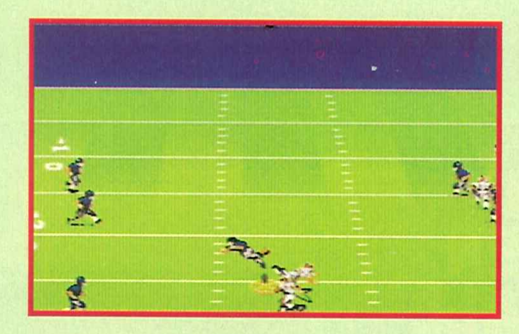
EL OBJETIVO: Consiste en obtener mayor número de puntos que el contrincante. Para ello deberemos llevar la pelota hasta la línea de meta del adversario (Touchdown), que se encuentra en un extremo del campo. Así se consiguen 6 puntos.
Dispondremos de cuatro oportunidades (también llamadas Down) en las que deberemos avanzar más de 10 yardas. Si no lo conseguimos, el oponente tomará nuestro relevo ofensivo y dispondrá de otras tantas oportunidades de avanzar. Así, sucesivamente.



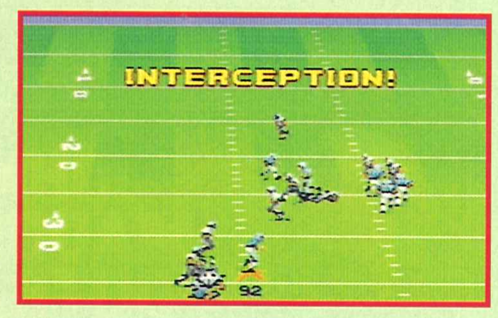
TACTICAS: Tanto si defendemos como si atacamos, la elección de las tácticas será de suma importancia, y con ellas determinaremos distintos parámetros.
Por un lado están los grupos (o set) de jugadores que utilizaremos para unas u otras jugadas. Así podremos reemplazar un "set" de jugada rápida por otro de características más técnicas para un tipo de estrategia más precisa.
En seguno lugar decidiremos la formación que adquirirá en el campo el "set" elegido. Hay que tener en cuenta que ya sea una jugada de pase o carrera, nuestro Quaterback (el pasador) ha de estar convenientemente protegido de los embates del contrarios.
Por último, elegiremos precisamente la jugada a realizar, con los movimientos de los once integrantes del "set".
¡¡ Ojo porque una jugada de pase requiere de una gran fortaleza en las primeras líneas de contención¡¡ Las jugadas de "pase corto" requieren quizás de mayor experiencia, aunque una vez cogido el tranquillo pueden llegar a satisfacer más que las de "pase largo".



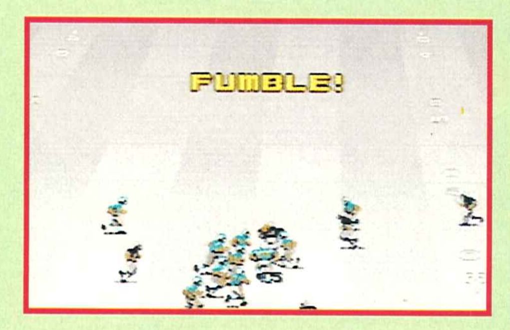
TOUCHDOWN: Cuando uno de los dos equipos rebasa la línea de meta del contrario con la pelota controlada, suma séis puntos en su casillero.
Estos puntos, seguidamente podrán ser incrementados en uno más si se logra introducir entre los dos palos el lanzamiento ("Punt") del que dispondrá.
En caso de encontrarnos en el cuarto Down sin haber avanzado las diez yardas mínimas, es aconsejable realizar un lanzamiento, que de entrar entre los dos palos supondría, al menos, tres puntos.



INCOMPLETE: El incomplete se produce en el momento en que nuestro pase se pierde sin que el jugador para el que iba destinado lo haya recogido.
Es una jugada que suele producirse con asiduidad, sobre todo si tus dedos consoleros no han practicado lo suficiente.



INTERCEPTION: La propia palabra lo dice: si realizamos un pase y, desgraciadamente, anda por allí un individuo del otro equipo que además ha recogido nuestra pelota, no nos quedará otro remedio que cortar la jugada y comenzar a pensar en la próxima táctica defensiva a utilizar.



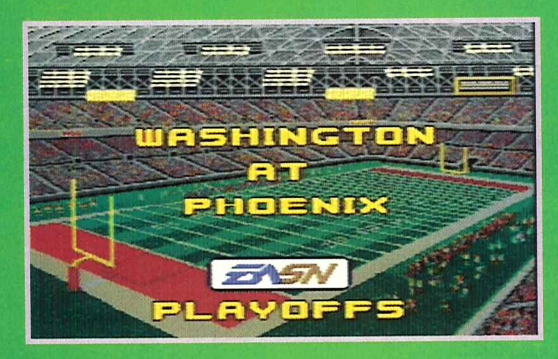
FUMBLE: El Fumble se produce cuando, tras un lance, la pelota sale despedida fuera del control del jugador que la protegía. En ese momento, el jugador que la recoja otorgará la opción de ataque a su equipo, aunque si ésta cae sin que nadie la recoja, la posesión volverá al equipo que inició la jugada.

LO MÁS NUEVO

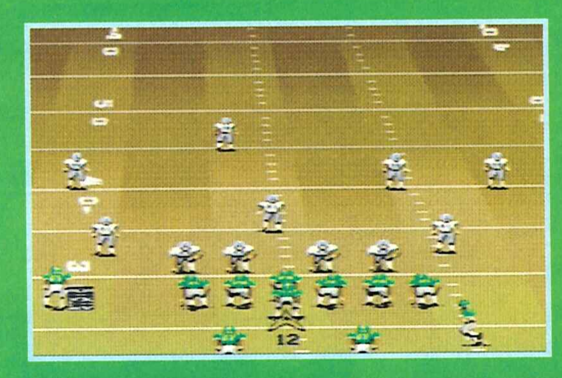




Una vez realizado el Kick Off, los jugadores de uno y otro equipo correrán hacía la pelota. Unos para intentar que el avance del atacante no sea peligroso, y otros para proteger al receptor del lanzamiento.

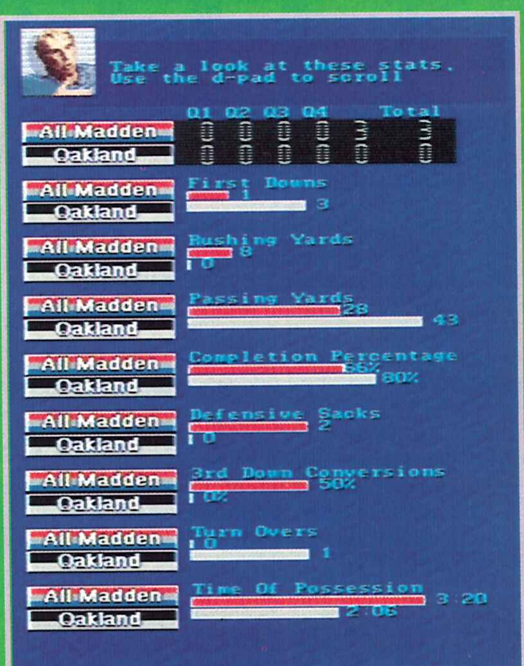






Todo es absolutamente espectacular en este súper juego: los gráficos, la perspectiva, los movimientos de los jugadores, la ambientación... ¡una auténtica pasada!

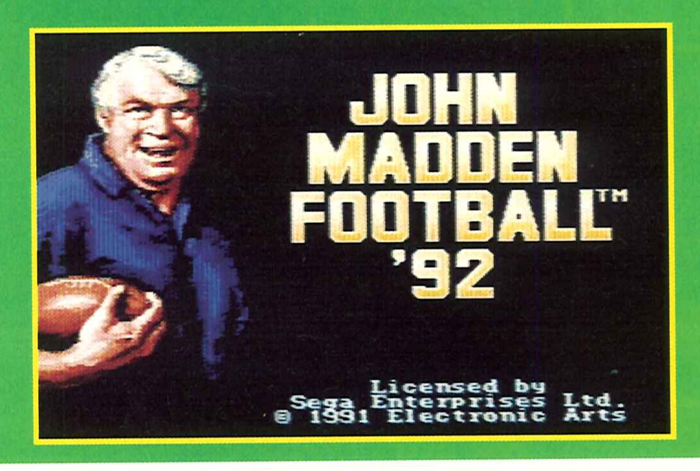
Elección de campos: A diferencia de la primera parte, donde los estadios eran elegidos por la consola aleatoriamente, ahora tendremos la oportunidad de elegir no sólo el tipo de campo, sino también el césped o la climatología.
Existen varios tipos de campos:cubiertos, descubiertos, con hierba artificial o con hierba natural.
La climatología, por su parte, será también decisiva, ya que podremos elegir desde un sol intenso hasta una de las mayores ventiscas del siglo, pasando por un buen chaparrón de agua o nieve.

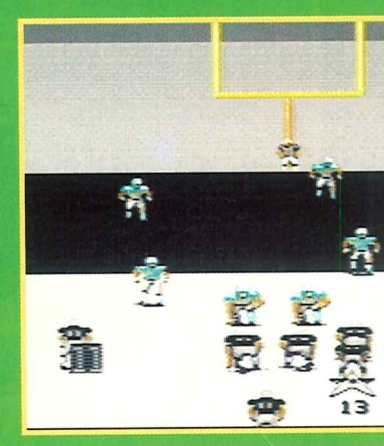


Estadísticas y porcentajes: John Madden ´92 no se limitará, como su antecesor, a darnos las estadísticas de nuestras acciones al final del partido y del segundo cuarto, sino que nos irá dando cumplida información de las yardas conseguidas, -o perdidas-, en cada Down (jugada) y en la consecución de cada Touchdown, donde nos resumirá además el número de pases y la efectividad de nuestro juego.
Sin duda una información importantísima que agradeceremos de muy buena manera.









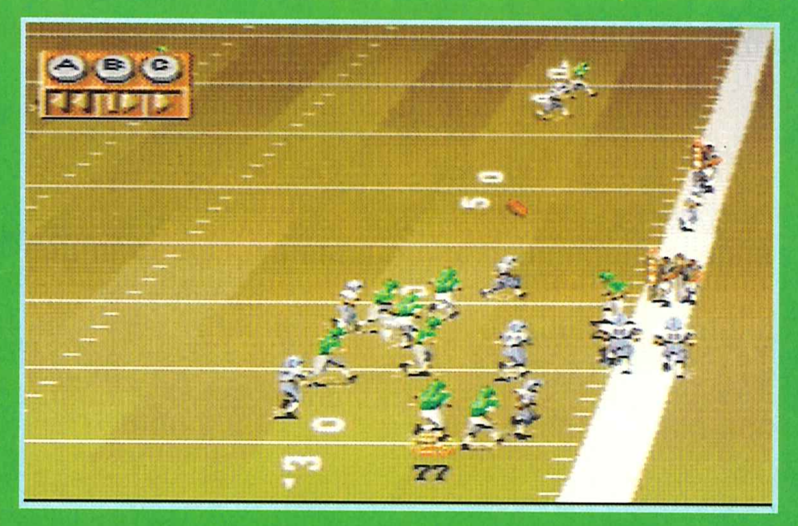
➤ hizo su aparición en España.

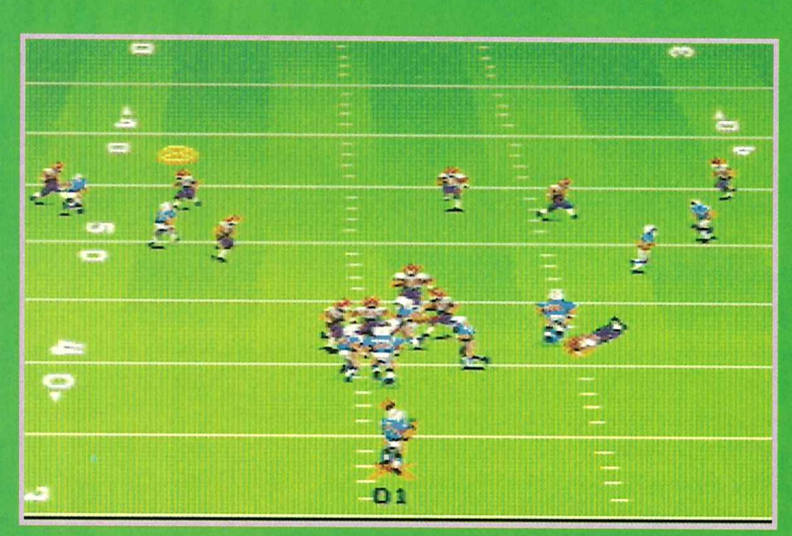
El momento en que llegó a nuestras manos, fue tenso. ¿Sería verdad que era aún mejor que el original?, ¿qué podría tener de nuevo?, ¿habría cambiado su mítica concepción tridimensional? y... lo más importante, ¿se habría conseguido mejorar la jugabilidad?

Pues bien, tras unos cientos de miles de duras y emocionantes partidas, hemos encontrado la solución a todas estas preguntas.

Efectivamente, John Madden ´92 es un juego casi perfecto.

Manteniendo la perspectiva tradicional y demás elementos esenciales, la jugabilidad ha sido superada gracias a unas nuevas opciones que enriquecen y complementan todo aquello que pudiera haberse echado en falta en la primera parte. ➤

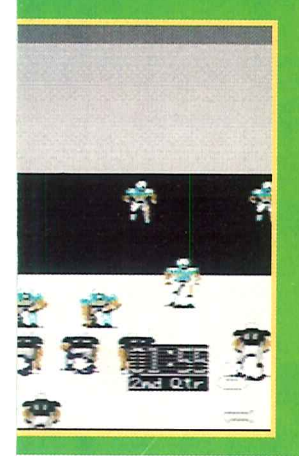


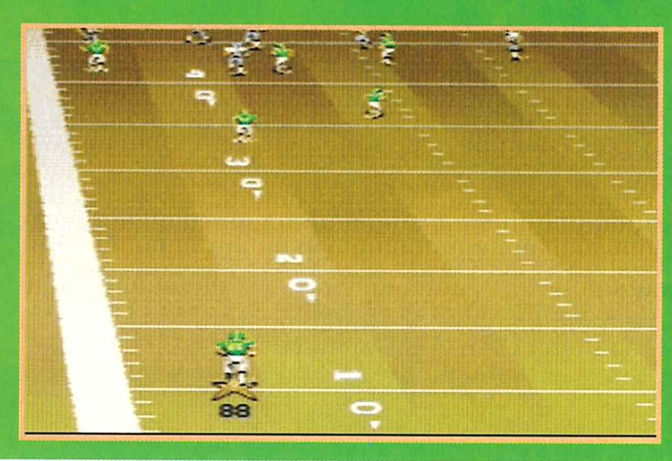


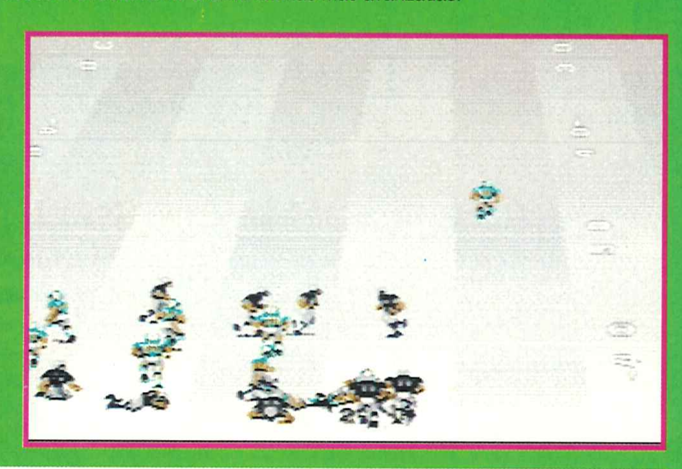
Repetición de las jugadas: Suponemos que alguna vez habréis echado en falta la posibilidad de ver repetido ese touchdown que vuestro quarterback había conseguido tras ese magnífico servicio de 50 yardas (por lo menos).
Ahora, gracias a las prodigiosas manos de Electronic Arts, no sólo podréis ver las jugadas del quarterback, sino que tendréis la oportunidad de hacer lo propio con cualquier jugador que se encuentre sobre el terreno.



Play-Off: El sistema de eliminatorias no podían faltar a la cita. De esta forma se nos invitará a formar parte de una antológica Superbowl en la que podremos alcanzar el galardón de El Mejor Equipo del Mundo... conocido.
Como ocurriera en la primera parte, posee numerosos "passwords" o claves que nos permitirán acceder directamente a eliminatorias más avanzadas.

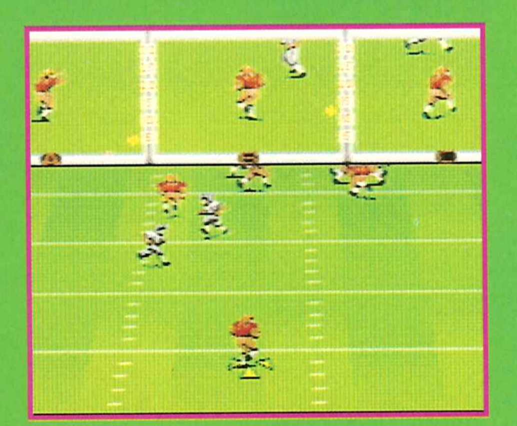


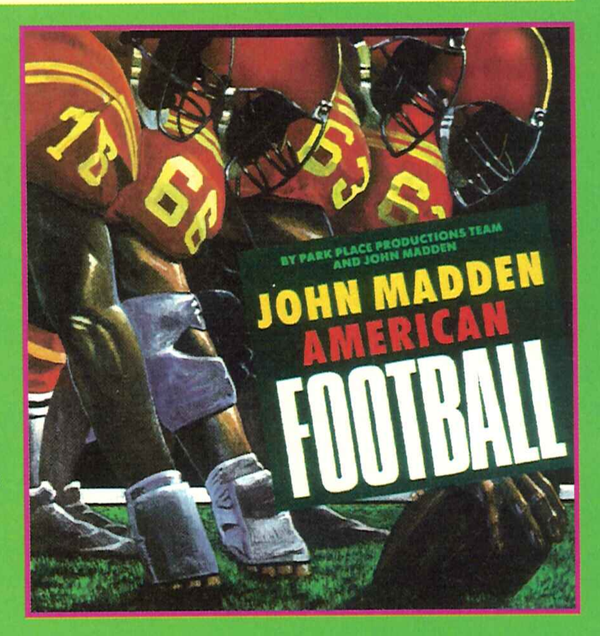




Existen otros juegos...

John Madden American Football: Mejor Juego del 90

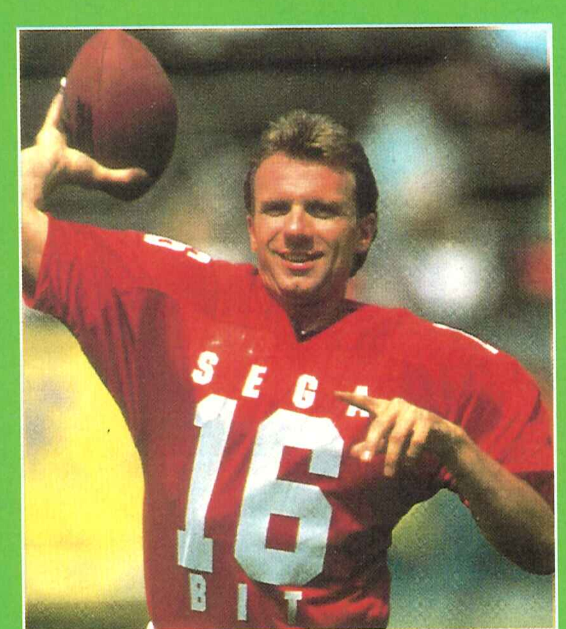




John Madden se presentaba tímido. Su nombre no sonaba ni en los medios más informados del mundo consolero. Pero nada más introducirlo en la Mega Drive de Sega, el cartucho comenzó a hablar por sí sólo ¡¡¡y de qué manera!!!.

Una perspectiva cónica sorprendente y una facilidad de manejo digna de mención, dieron como resultado varios premios de la "crítica especializada" y un fuerte respaldo por parte de los usuarios, -especialmente norteamericanos-.

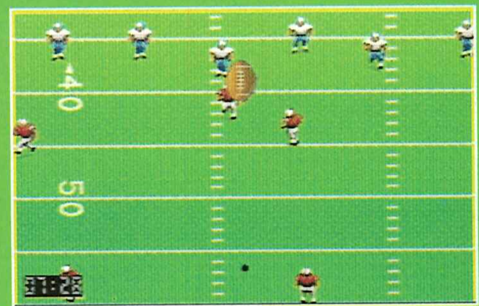
Había nacido una leyenda, que ahora, con John Madden ´92, va ha quedar "afortunadamente" relegada a un segundo plano.



Joe Montana: El quarterback de San Francisco

Joe Montana se embarcó en esto de los juegos futbolísticos consoleros casi a la par que John Madden. Las cosas tampoco le debieron ir muy mal, ya que tras aquella primera incursión, se realizó una segunda entrega. La perspectiva en esta ocasión fue cambiada radicalmente, y bajo el apelativo de "Sports Talk." el juego se acompañaba de una voz que narraba el partido a medida que éste se iba desarrollando.

Ambos títulos son excelentes, notables para ser exactos, y han hecho disfrutar lo suyo a la masa "segaora".





Mike Ditka: El entrenador de Chicago

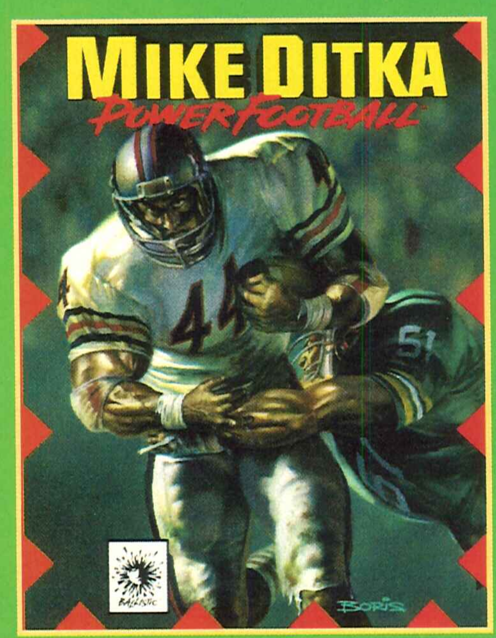
Mike Ditka Power Football asaltaba las consolas tras las huellas del, en esas fechas ya mítico, " John Madden...". Las características que nos ofrecía no estaban mal: perspectivas tridimensionales, equipos de carne y hueso de la NFL y rigurosas opciones que contemplaban desde lesiones hasta fatigas varias. Todo en él cumplía...todo menos su desarrollo. La perspectiva (otra vez la palabreja) no era todo lo amplia que se hubiera deseado, y las extrañas opciones de pase, con sus cambios bruscos de pantalla, lo hacían verdaderamente tedioso.

De los simuladores de football hechos hasta el momento, posiblemente es el más flojo.

Y todo por culpa de su acelerada injugabilidad.



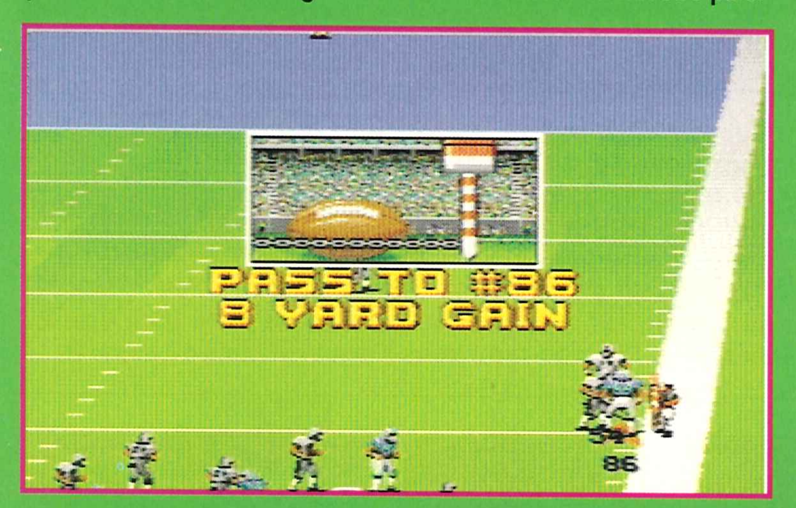




Por un lado están las mejoras "inmediatas", es decir, aquellas que se ven de primeras y que se refieren a la elección de equipos, el tipo de estadio, la climatología o los datos estadísticos sobre nuestros pases, avances en yardas o efectividad.

Por otro, están las que se refieren al propio desarrollo del juego, como puede ser el manejo de los jugadores, la incorporación de nuevas tácticas y ¡¡la sobervia opción de repetición de jugadas!!.

Pero, de todos estos detalles ya os hablamos en profundidad a lo largo de este extenso artículo. Tan sólo os diremos que John Madden ´92 es un auténtico juegazo que, sin duda, contribuirá a que el footbal americano gane numerosos adictos en nuestro país.



¡Ha llegado el gran espectáculo!

John Madden, el nombre del "monstruo" americano, ha resuelto visitarnos una vez más con un juego maquillado de espectaculares maneras.

¿Que cómo? Con un motón de pases al son de unas repeticiones excelentes y con unos toques de perfección aritmética que redondean lo imposible y que no hacen sino aupar hasta la cúspide del cartuchismo deportivo a unos señores de proféticos, ya, conocimientos jugátiles.

Una perspectiva que se mantiene en varias dimensiones, con otros tantos scrolles y sonidos dignos, y unas opciones mejoradas para evolución del usuario en ristre. Todo ello reunido en un sinfín de partidos, ganables o perdibles, tan espectaculares como divertidos.

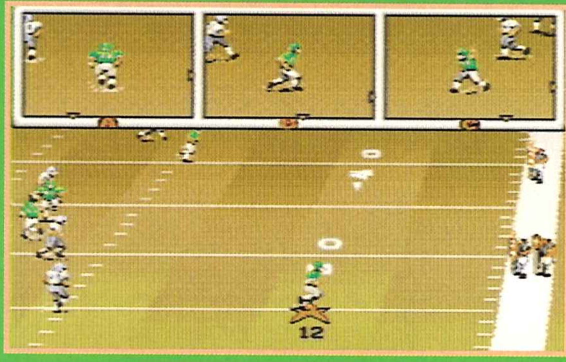
Una bomba que has y debes comprender para tu total inserción en el mundo consolero hispánico.

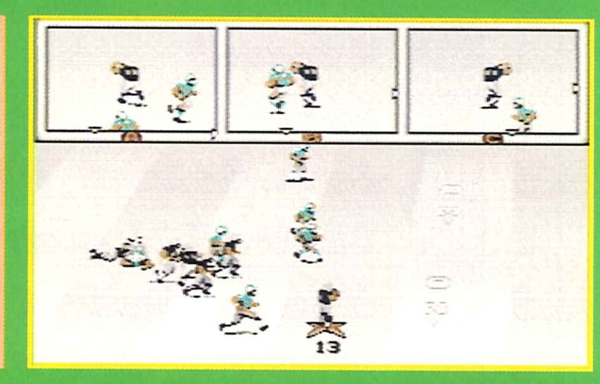
Abstenerse eruditos de flagelo pernicioso.



J.L. "Skywalker"

Las reglas del juego son un poco complejas, pero su excelente manual nos ayudará a resolver todas nuestras dudas.





La ventana de pases: En "John Madden ´92" se ha resuelto de una maner muy sencilla el "problema" que presentaba su predecesor en las jugadas de pase y la consiguiente elección del compañero que tenía que recibir la pelota.
Tres, y no más, serán las opciones en forma de ventanas (con un compañero en cada una de ellas) que se nos presentarán a la hora de dar un pase.
Dependiendo del botón que pulsemos tendremos acceso a un pase exterior o interior. Todo dependerá de la colocación del contrario y de la habilidad de nuestro quaterback . Así de fácil.



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Ha aumentado con la calidad.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0



93

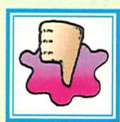


90



91


Mejora la esencia y los aciertos del mítico "John Madden"


¡¡¡¿¿¿Qué???!!!

92

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior.
(-): Repite posición.
(N): Nueva entrada.



GAME GEAR

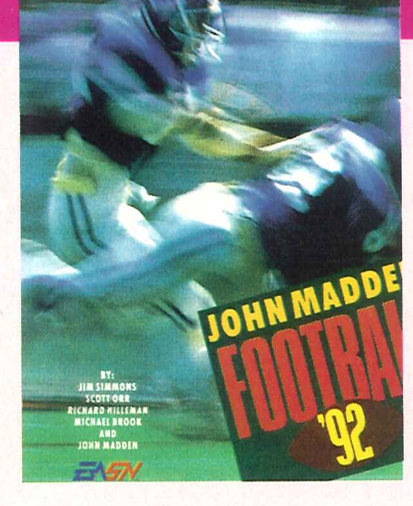
1	(-)	Sonic
2	(3)	Castle of Illusion
3	(2)	Donald
4	(5)	Shinobi
5	(N)	World Class Leaderboard



La lista de la portátil de Sega sigue fiel a anteriores números. Los laureles, -por supuesto-, los sigue manteniendo *Sonic*, seguido de cerca por su compañero *Mickey*. *Shinobi* es otro de los clásicos que permanece en la lista desde siempre... ¡Y es que son unos juegos difíciles de superar!.

MEGA DRIVE

1	(-)	Robocod
2	(-)	Sonic
3	(N)	John Madden ´92
4	(5)	Castle of Illusion
5	(N)	Marble Madness
6	(N)	Where in time is...
7	(6)	Shadow of The Beast
8	(7)	Thunder force III
9	(N)	Gynoug
10	(3)	Kid Chameleon



Lo más destacado, sin duda, para la mayor de las Sega es la llegada directamente a la tercera posición de una continuación antológica: *John Madden´92.*

Aunque no menos antológico es el pulso que mantienen en las dos primeras posiciones el amigo *Sonic* y el acuático *Robcod*. ¿Cuál de ellos aguanta más en ese primer puesto...? El récord está en seis meses...

Marble Madness Where in time is Carmen San Diego y Gynoug cierran notablemente un mes estruendosamente completo en estrenos.

GAME BOY

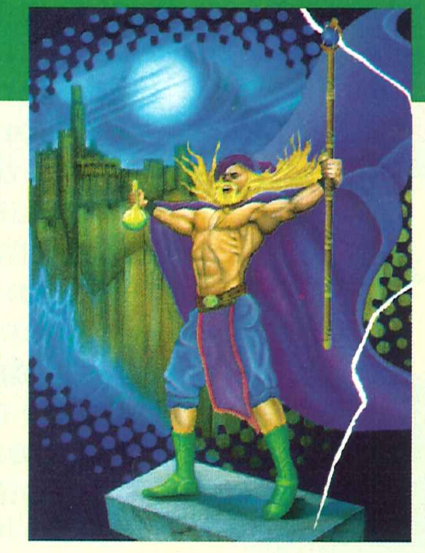
1	(N)	Hook
2	(N)	R-Type
3	(N)	Rc Pro Am
4	(5)	Megaman
5	(3)	Double Dragon II

Hook, la película del año, ha sido la que ha inspirado a Ocean para realizar el título que preside la lista de la Game Boy.

Pero ¡ojo!, no os perdáis de vista al sensacional *R-Type* y al adictivísimo *Rc Pro Am* que acaban de llegar este mes rompiendo moles... ¡¡¡ Dinamita pura!!!

NINTENDO

1	(-)	Super Mario III
2	(-)	Star Wars
3	(N)	Solstice
4	(N)	Super Spy Hunter
5	(4)	New Zealand's Story
6	(7)	Jackie Chan
7	(6)	Championships Rallye
8	(5)	Rainbow Island
9	(N)	North & South
10	(N)	P.O.W.

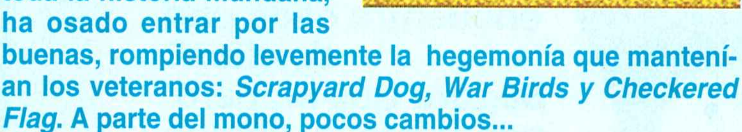


Nuestro compañero del alma, *Mario*, sigue en el primer puesto, y nada parece indicar que vaya a dejar esta privilegiada posición, al menos por algún tiempo.

En cuanto a nuevas entradas tenemos al sobresaliente *Solstice*, obra maestra de la ingeniería isométrica y uno de los mejores títulos para Nintendo. Mención especial para el trepidante *Super Spy Hunter*, título que se va a convertir en imprescindible para todos los amantes de la velocidad. Por lo demás, nuevas entradillas, y un cierto saborcillo de cambios en los últimos cinco puestos.

LYNX

1	(-)	Scrapyard Dog
2	(-)	War Birds
3	(-)	Checkered Flag
4	(N)	Toki
5	(4)	Viking Child



Por fin hay algo de movimiento en la lista de Lynx, ya que *Toki*, la aventura del hombre más mono de toda la historia mundana, ha osado entrar por las buenas, rompiendo levemente la hegemonía que mantenían los veteranos: *Scrapyard Dog, War Birds y Checkered Flag*. A parte del mono, pocos cambios...

SEGA

1	(-)	Sonic
2	(-)	Shadow of The Beast
3	(-)	Asterix
4	(-)	Castle of Illusion
5	(N)	Sagaia
6	(5)	Donald
7	(N)	Air Rescue
8	(6)	Bonanza Bros.
9	(-)	Klax
10	(-)	Ghouls'n Ghosts

¿Alguien tiene dudas de quién ocupa el primer puesto en Sega...?, ¿sí?, pues que mire la lista. ¿Y sobre el segundo...?, ¿también?, pues que siga mirando.

Y ya que está ahí, que eche una ojeada al mejor mata-marcianos que se ha hecho para la Master y que acaba de llegar directamente a la quinta posición: *Sagaia*, ¡alucinante!.

Otra entradita llamativa para el *Air Rescue.*

Por lo demás, los héroes habituales siguen haciendo acto de presencia: *Astérix, Mickey Mouse...*

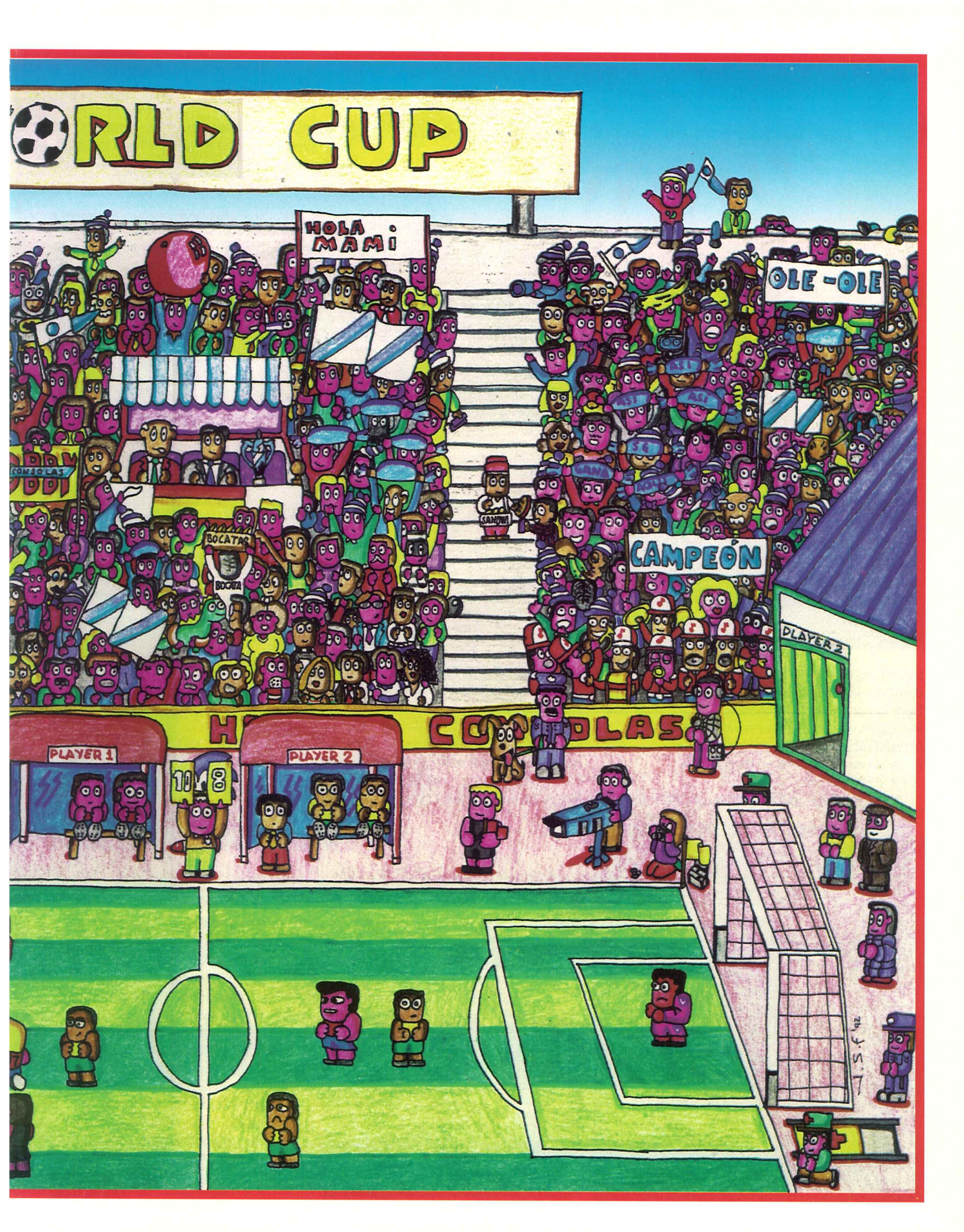
COMECOCOS

El estadio "World Cup", situado en la localidad de Villaconsola del Monte, es el escenario donde se está disputando en estos momentos la gran final del Campeonato Regional de Fútbol. Cinco de nuestros mejores héroes consoleros han decidido ir a ver el partido.

El problema es que no había entradas suficientes (como podéis comprobar por el llenazo) y han tenido que dispersarse a lo largo y ancho del campo.

¿Serás capaz de encontrar dónde se encuentra cada uno de ellos? Seguro que sí, pero, por si acaso, vamos a darte alguna pista. Los cinco personajes consoleros escondidos son: **SONIC, MARIO, JAMES POND, TOKI y BATMAN.** Y por si les encuentras rápido, te proponemos buscar a otros personajes: **EL SHERIFF A CABALLO, UN CIERVO, UN PRESO, UN CHINO, UNA SERPIENTE y UN SUBMARINISTA.** ¡Suerte,y que los encontréis a todos!.




ORLD CUP
HOLA MAMI
OLE-OLE
CAMPEON
PLAYER 1
PLAYER 2
PLAYER 2
BOCATAS

LASERS & PHASERS

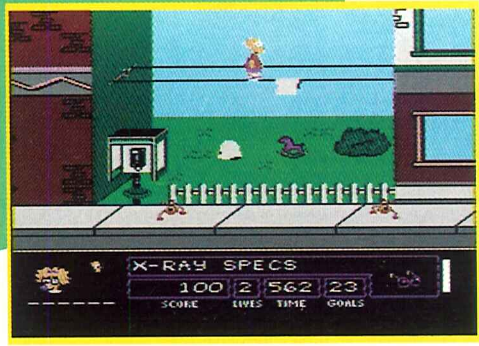
Los Simpsons



Si quieres obtener tres vidas y una divertida prueba de sonido nada tan facil como utilizar el cohete y dispararlo hacia la E del cartel de QUICK-E-MART. NO PROBLEM TIO.

Javier Gonzalez (Madrid)





Bubble Bobble

Con este truco no lograremos acabar directamente con el malvado Von Bubba, pero proporcionaremos un montón de puntos a Bub y Bob.

Lo primero que tenemos que hacer es meter en una burbuja a los malos y luego explotarlos contra una pared, hasta que el marcador -de izquierda a derecha- señale cero y las dos



SEGA

siguientes cifras iguales (por ejemplo: 155660).

Seguidamente explotamos a los malos y las burbujas restantes se convertirán en frutas. ¡Ah!, y si queréis pasarlas canutas, teclead lo siguiente:

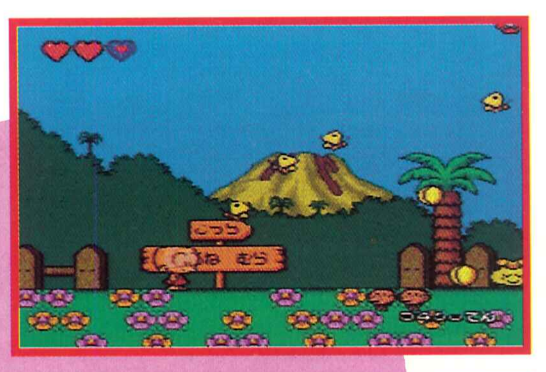
R Y 7 C Q K 6 5.

Miguel Tortajada Rodríguez (Valencia)

PC Kid II Bonk's Revenge

TURBO GRAFX

Es el mismo juego pero con distintos nombres. Pero es igual de divertido en las dos versiones. Si quieres que el cabezón protagonista practique las rondas de bonus antes de jugar, sólo tendrás que hacer lo siguiente: vé al menú de selección de dificultad y allí pulsa el Botón II y Run. Hecho ésto, los cáscara de huevo tienen los días contados.





Burning Force





Para conseguir 10 hombres por continue, haz lo siguiente en la pantalla de trucos:

1- Mentalízate. Esto se consigue con una concentración de unos 10 ó 15 minutos.

2- Haz un precalientamiento. Terecomendamos tocar Las Valquirias con los dedos sobre una mesa de madera.

3- Allá vamos. Pulsa B, A, B, A, A, C, A y A.

World Cup

Con este mega-truco se puden meter goles en propia meta y cargárnoslo en nuestra cuenta goleadora. No, no es broma, simplemente hay que hacer lo siguiente: Cuando tengamos el balón nos vamos a nuestra propia porteria y sin meter el balón lo ponemos justo encima de la línea de gol. Despues de ésto pulsamos el botón A (el de centrar) y lo metemos dentro de la portería. Si lo hemos hecho todo correctamente la imagen se dirigirá a la derecha de la pantalla y el tanto aparecerá en nuestro marcador ante el desconcierto de nuestros rivales. Lo único que nos queda es repetir la famosa goleada contra Malta



Jose MarianoJorge Gómez (Algeciras)

Buster Douglas Boxing

Dos hermanos de aficiones consoleras, residentes en Alcorcón para más señas, nos han mandado un truco con el que conseguir un crédito más cuando la fatídica frase de "Game Over" haga su aparición.

Para ello, y no lo repetiremos varias veces, debéis pulsar Arriba y Start. Así de fácil y sencillo, para regusto de vuestros dedos jugones.

Si con ésto no os alzáis con el campeonato del mundo...

Jorge y Raquel Vico Pedrero (Alcorcón-Madrid)







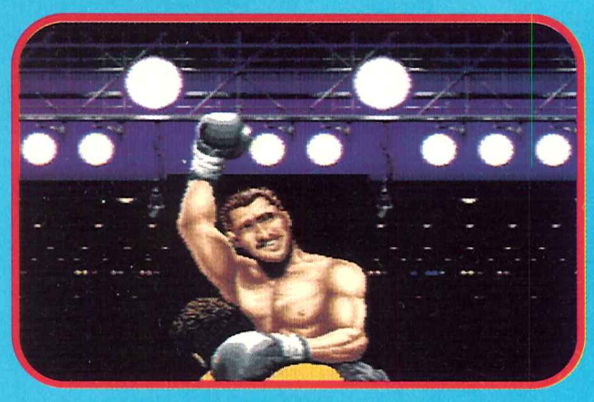
Buster Douglas Boxing

Aunque es bastante fácil acabar con los contrincantes (exceptuando el último, que dejaría K.O al mismisimo Tyson) hemos encontrado algunos trucos que te ayudarán a conquistar el cinturón del campeonato "megadrivero":

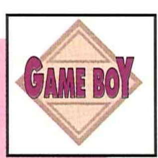
1- Los siguientes golpes son un poco difíciles de ejecutar, pero cuando los lleves a la práctica no habrá quien se te resista:

A- Dale a todos los botones (A, B y C) al mismo tiempo.
B- Pulsa Abajo y todos los botones.
C- Arriba y todos los botones.

2- Para tumbar a "Iron Head" tendrás que jugar a los puntos más que a intentar el K.O, ya que por mucho que le sacudas, él siempre se volverá a levantar. Así que no te esfuerces y decántate por el K.O. técnico, osea. túmbale 3 veces en el mismo asalto.

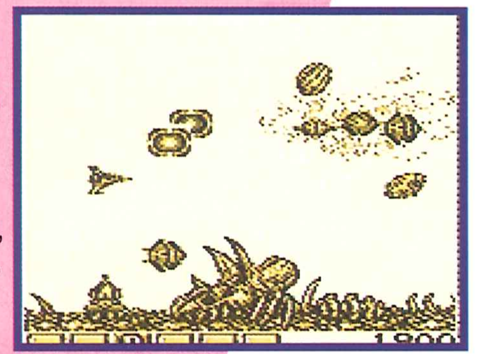


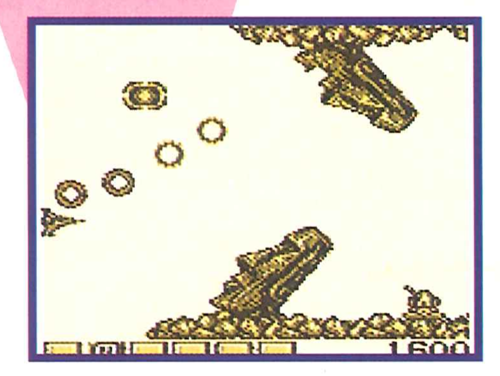
Némesis



El más famoso de los juegos de marcianos en la mejor revista de consolas.

Durante el juego pulsa Arriba, abajo, izquierda, derecha, B, A, B y A para llenar tu nave de todas las armas inimaginables. Podrás hacerlo todas las veces que desees, con lo que acabarse el juego dejará de ser algo imposible para tí.





Putt & Putter

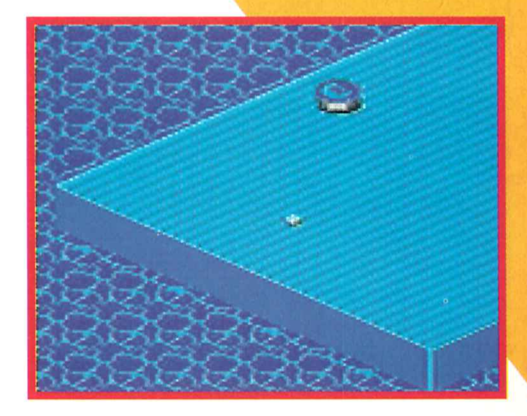
GAME GEAR

Emular a Severiano Ballesteros o Nick Faldo nunca ha sido fácil, por eso aquí va un truco que si no vale para ser tan buenos como ellos, nos impedirá hacer el ridículo.

En la pantalla de presentación pulsa simultáneamente 2 y Start para que salga un super menú, con el que podremos elegir el total de pelotas, utilizar el test de sonido, etc...

Alejandro Besada Juez (Málaga)





LASERS & PHASERS

Pengo



Si quieres aumentar el número de vidas además de elegir la fase en la que empezar, haz lo siguiente: Pulsa start y al mismo tiempo la diagonal arriba-iaquierda y los dos botones de disparo varias veces.

José Hernandez Martinez (Murcia)

Salamander





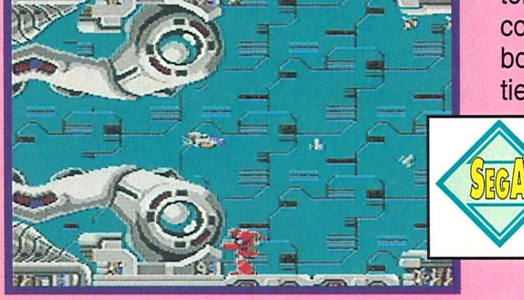
Para obtener 29 vidas en este clásico de los matamarcianos sólo tienes que hacer algo tan sencillo como pulsar: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A, B, A y start. No son demasiadas vidas para un juego tan duro como éste, pero en tus manos seguro que resultará más fácil que comerse un Bollicao.

Eduardo Romero Alvarez (Málaga)





R-Type



El malvado imperio Bydo ha tomado el control de la galaxia. Sólo tú y tu nave podréis enfrentaros contra el tirano extraterestre.

Así comienza el clásico entre los clásicos, la obra maestra de Irem. Pues para conocer también el final, tenemos dos posibilidades: una, ser un “bestia” de los video-juegos y hacérselo sin ningun tipo de ayuda, y otra es tomar buena nota de este truco: con él conseguréis hasta 12 magníficos créditos. El botón de movimiento (el de la izquierda) tiene que ser movido continuamente en dirección contraria a las de la aguja del reloj y en círculo. Todo ello antes de que acabe el tiempo en la pantalla de continuación de la partida.

Alejanfro López Ponte (Málaga)

Megaman



El malvado Dr. Willy quiere acabar con Megaman, y nuestra labor es impedirlo.
Para conseguirlo aquí os damos las claves para algunas de las creaciones del malvado doctor:

ELECMAN - A2, A4, B3, D1, D2,
ICEMAN - A1, B4, C1, D2, D4
FIREMAN - A2, A3, C1, D2, D3
CUTMAN - A2, A˙, B4, C2, C3





Turrican



Para alucinar con este juego puedes hacer dos cosas: montarte tu propio maratón y ver cuántas aguantas sin levantarte o poner en práctica este flipante truco. Pulsa abajo en el pad, y sin soltarlo dale a los siguientes botones en este orden: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Si lo haces bien te auto-transportarás a una pantalla de opciones en la que podrás conseguir vidas infinitas o seleccionar el nivel en el que empezar.

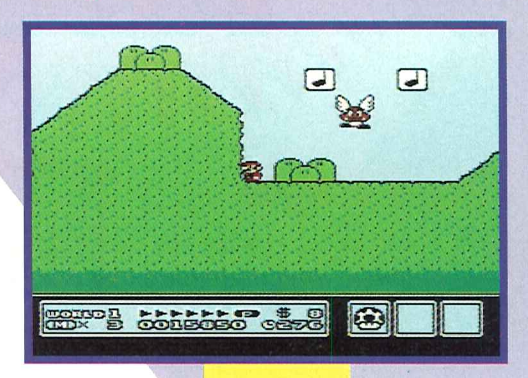
Space Harrier



Este juego será aún muucho más divertido gracias a este mega-truco consolero. Consiste en acceder a la pantalla de menú de sonidos y seleccionar los números 7 - 4 - 3 - 7 - 4 - 8 - 1. Los hacéis sonar uno a uno y pasaréis a una pantalla secreta en la que se puede selecionar el nivel de dificultad y, ésto es lo más alucinante, podréis elegir que el protagonista sea un hombre o un avión.

Jorge Romero Carbonell (Tarragona)

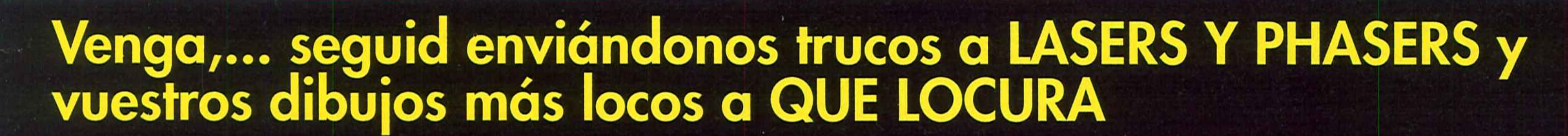
Super Mario 3



NINTENDO

Cuando estéis en la pantalla 1-3 hallaréis un silbato mágico. Cuando casi lleguéis al final de la pantalla, subiros a un ladrillo blanco en el que hay una tortuga roja. Tirarla por ahí y agacharos en el ladrillo. Manteneros en él un rato hasta que caigáis al suelo: os encontraréis caminando por detrás del decorado. Seguid hasta el final, y en vez de coger una carta, apareceréis en una casa de Toad. Sólo hay un cofre, pero en él encontraréis el silbato prometido. Con él podreis ir al país que queráis.

Victor Manuel Ortiz Díez (Madrid)



Ahora todos aquellos que sean tan buenos que no lo podamos resistir,... (léase, todos los que publiquemos), recibirán este estupendo AEROBIE



El AEROBIE tiene el récord GUINNESS de mayor distancia alcanzada, ... ¡Nada menos que 383 metros! ¡Venga, consolega, supéralo!

Enviad vuestros trucos a "LASERS Y PHASERS" y vuestros dibujos más locos a "QUE LOCURA". Apúntate bien la dire: HOBBY PRESS, S.A. C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No se te olvide poner a qué sección va tu carta.

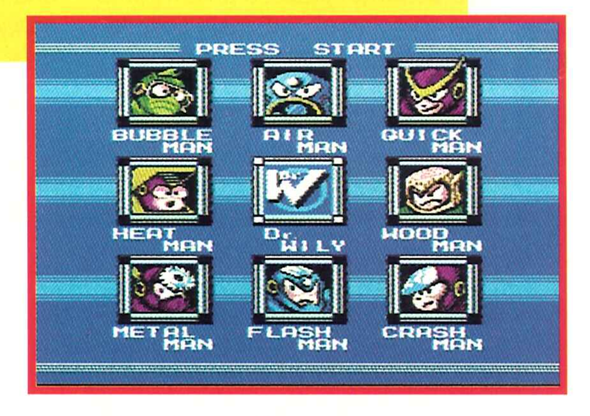


Megaman 2



Eh, amigos, he descubierto una super clave para pasar completamente de todas las fases y enfrentarnos, así, de primeras, al villano Dr. Willy. Cuando el juego os pida un determiando pasword, introducid éste: A2, B1, B3, B5, C2, D1, D2, D4, E4 y ya veréis, ya. ¡Ah, por cierto!, el de la foto soy yo y me llamo **Xavier Terra** y os escribo desde **Masnoy**, Barcelona.

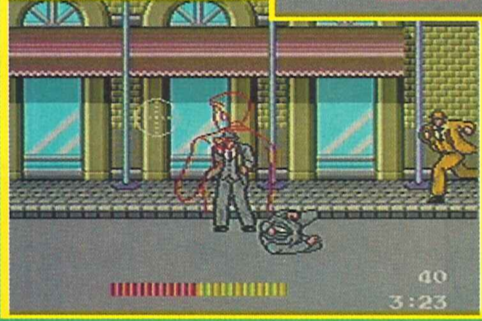




Dead Angle

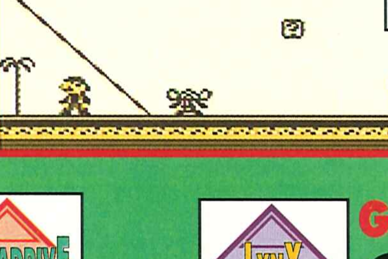
Asegúrate de que los dos pads están conectados y pulsa alternativamente izquierda y derecha en ambos pads cuando está la pantalla de presentación. Oirás un pitido, con lo que el truco funciona. Con esto conseguirás 999 balas para coser a tiros a los mafiosos de turno, y tambien podrás seleccionar hasta 24 vidas y el nivel en el que quieres empezar. ¡Son tiempos duros para los chicos de Al Capone!





Super Mario Land

Sigue siendo el número uno de ventas de Game Boy en todo el mundo y seguirá siéndolo durante mucho tiempo. Así pues,un truco para el mejor. Se aplica en lo que en teoría es el final del juego. Cuando te cargues a Tatanga pulsa A y B juntos para tele-transportarte a un nuevo mundo con nuevos monstruos y peligros para Mario.



Golden Axe II



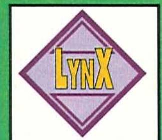


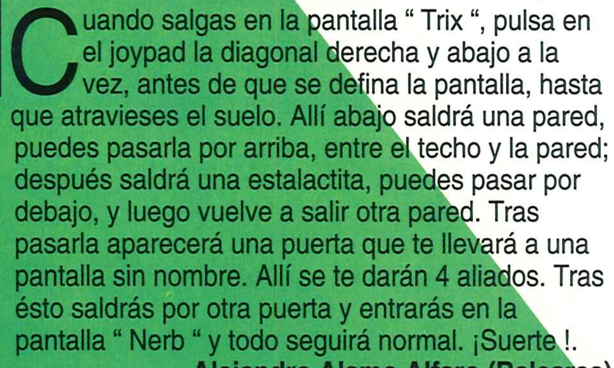
Si quieres que los enemigos de este super-juego sean mas "pachuchos" y fáciles de derrotar bajo los golpes de tu potente espada, pulsa las siguientes teclas: diagonal abajo-derercha y los tres botónes a la vez (A, B, C) al mismo tiempo en la pantalla de " 1 PLAY / 2 PLAY / OPTIONS ". Con esto accederemos a otra pantalla que pone " EASY L GAME / THE DUEL ". El resto de la aventura es cosa tuya.

Oscar Muñoz Jareña (Valencia)



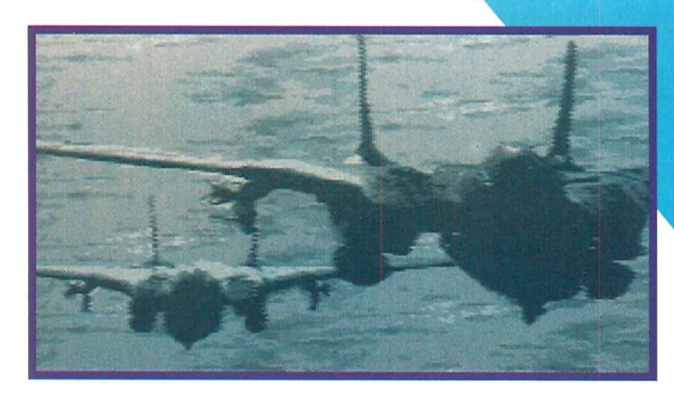
Gates of Zendocon





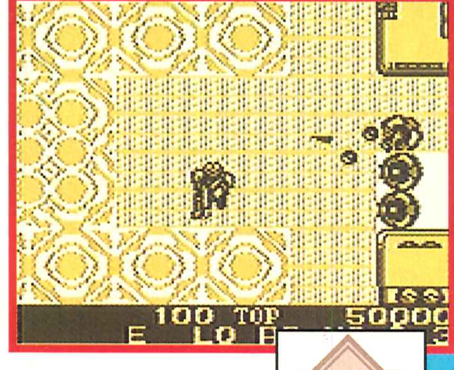
Cuando salgas en la pantalla " Trix ", pulsa en el joypad la diagonal derecha y abajo a la vez, antes de que se defina la pantalla, hasta que atravieses el suelo. Allí abajo saldrá una pared, puedes pasarla por arriba, entre el techo y la pared; después saldrá una estalactita, puedes pasar por debajo, y luego vuelve a salir otra pared. Tras pasarla aparecerá una puerta que te llevará a una pantalla sin nombre. Allí se te darán 4 aliados. Tras ésto saldrás por otra puerta y entrarás en la pantalla " Nerb " y todo seguirá normal. ¡Suerte !.

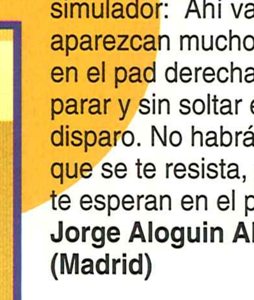

Alejandro Alamo Alfaro (Baleares)



Burai-Fighter De luxe

Para que pases sin ningún tipo de esfuerzo este shoot`em up de la portátil de Nintendo, ahí van las siguientes claves:





Niveles	Fases	Claves
EAGLE	2º	HGKM
	3º	CPFG
	4º	JJCM
	5º	DKLF
ALBATROS	2º	HGNC
	3º	BMHB
	4º	DGBF
	5º	JGJH
ACE	2º	CBHL
	3º	MHCB
	4º	CDMN
	5º	KDPG
ULTIMATE	1º	CDCP
	2º	LMCJ
	3º	CCHL
	4º	HFKP
	5º	BNGN

Si después de ésto no llegas al final del juego... 2º Fase MHCB 3º Fase

Alfonso Sanz Arribas (Madrid)

Afterburner II



Quizás es la mejor conversión de todas las que se han hecho sobre la super-máquina de Sega, pero también una de las más difíciles. Poe eso que seguro que todos los usuarios de Megadrive están deseando un nuevo truco para este supersónico simulador: Ahí va. Cuando te aparezcan muchos enemigos pulsa en el pad derecha o izquierda sin parar y sin soltar el botón de disparo. No habrá nada en el aire que se te resista, pero rápido que te esperan en el portaviones.

Jorge Aloguin Alastruey (Madrid)



Robocop

Para que el formidable juego de Ocean no te haga pensar que ésto de las consolas no es lo tuyo, te vamos a dar un trucazo con el que las continuaciones, tres en un principio, no desaparecerán jamás de tu vista. Atento, porque ahí va.

Cuando hayas «gastado» las continuaciones que te permite el juego y el letrero de Game Over eche a perder muchas horas de juego, pulsa simultáneamente los botones A y B, y select. Pulsa entonces Start para ir a la pantalla de presentación. Si no te crees que haya pasado algo, elige «Continue» y vovlerás al lugar exacto en que habías muerto.

Teneís un futuro "aplastante", chicos.







La primera aventura del gamberro Simpson en el Game Boy ha sido realizada con vistas a partirnos la cabeza. Entre arcade y tiras lineales se ha introducido un maquiavélico punto de dificultad que, en el mejor de los casos, nos obligará a dedicar nuestro empeño durante varias horas.

En este "Acaba con..." vamos a intentar que esas horas se conviertan en minutos y que la escapada de Bart & sister no guarde ni un sólo secreto para los que, como nosotros, somos unos fanáticos de la portátil y del mejor dibujo animado de todos los tiempos. Chicos, chicas, ¡la aventura está servida!.

Y entramos directamente en materia. Como sabéis, entre las múltiples **habilidades** de Bart encontramos la de **escalar** árboles, postes, rocas o cualquier cosa que se le ponga delante simplemente con mover el Control Pad hacia arriba. También es un maestro **tirando pelotillas**, aunque éstas tienen los inconveniente de que sólo paralizan momentáneamente al enemigo al que alcancemos, y que tienen un corto recorrido horizontal.

Seguro que ya cuentas en tu completa juegoteca con este sensacional título protagonizado por el pequeño de los Simpsons. Pero también estaríamos por asegurar que todavía no has conseguido llegar hasta el emocionante final del juego. Pues... ¿para qué estamos nosotros aquí? ¡Para ayudarte a conseguirlo, por supuesto!. Así que, ya sabes, a leerte tranquilamente este artículo y... ¡a acabar con Bart Simpson!

Otra arma mucho más interesante son los boomerangs, que podremos lanzar diagonalmente, y que acabarán con cualquier persona-bicho que nos moleste; éstos, sin embargo, tienen el fallo de que si no los escogemos a la vuelta de su giro nos quedaremos con un boomerang menos. Y no son infinitos.

En cuanto a los **enemigos**, ya sabéis que los más típicos son unos **macarras** de nuestra altura que se dirigirán impasibles hacia nosotros con la intención de quitarnos uno de nuestros impactos de inmunidad, que son una especie de **monedas** que tienen la misma función que los puntos de energía de otros juegos, (ya sabéis que si nos quedamos sin ninguno también nos quedaremos sin una vida).

Volviendo a los macarrras, sabéis que a veces saltan, otras se agachan, otras nos lanzan objetos, etc ... pero recordad que con un buen boomeranazo podremos acabar instantáneamente con ellos. Yatención, porque si es un enemigo un

poco mas oscuro de lo normal, al morir desprenderá un impacto de inmunidad que podremos y deberemos recoger.

FASE 1:
Recogida de banderas

Son las 7 de la mañana y empieza una nueva jornada en este campamento mortal. En la primera actividad, Bart deberá encontrar y recoger **todas las banderitas** que se encuentran diseminadas por el campamento, para lo que bastará con pasar por encima de ellas.

Estaremos solos **contra todo un batallón de gamberros** dispuestos a que fracasemos en nuestra misión, y como única ayuda contaremos con el apoyo de **Lisa**, la cual nos proporcionará boomerangs y protecciones que ya comentaremos más delante.

Nada mas empezar veremos la primera bandera que recogeremos **tras saltar a la rama**. En el siguiente árbol se encuentra Lisa, la cual nos ofrecerá **cinco boomernangs**, por lo que saltamos para cogerlos y seguimos avanzando a la derecha. Hay que puntualizar que si se nos ocurre disparar a Lisa antes de recoger el objeto que nos ofrece lo soltará al vacío tras quejarse sonoramente de nuestro comportamiento.

Delante de nosotros veremos el primer rio que sobrepasaremos saltando desde la rama. Despues de esto nos encontraremos con uno de nuestos enemigos mas imprevisibles: **el enjambre de abejas**, las cuales al mínimo roce convertirán a Bart en un auténtico colador. Para superar esta dificultad nos subimos al árbol de la derecha, y desde su rama saltamos por encima de la colmena, con cuidado de no disparar porque las abejas se lanzarían hacia nosotros.

Tras esto veremos un **rio** de grandes proporciones, por lo que subiremos al árbol y entraremos en **la cabaña**, custodiada por **Linside Bill**. El punto flaco de este gordinflon es **su cogote**, por lo que para dejarlo K.O. deberemos saltar sobre él, girarnos en el aire y lanzarle un certero boomernag antes de que se de la vuelta. Despues de ésto seremos recompensados con **dos impactos de inmunidad**, y veremos a **Lisa ofreciéndonos un paquete**, que recogeremos y durante unos segunos nos convertiremos en un perfecto apicultor ya que con este disfraz tendremos inmunidad contra las abejas.

Bajamos del árbol y saltamos a **la cabeza de payaso** de la izquierda, la cual se materializará en **una vida extra**. Saltamos a dos enemigos para no perder el traje, y pasamos delante de la colmena para recoger la siguiente bandera.



Después de ésto saltaremos dos riachuelos desde las ramas a los árboles que los preceden, y superaremos otro enjambre saltando por las ramas. Si logramos pasalo, se nos ofrecerán dos alternativas. La más lógica es subir por el próximo árbol y enfrentarnos a **Rebound Rodney,** pero si queremos **ganarnos una vida extra** nos subiremos a la rama de este árbol y saltaremos enérgicamente hacia el rio, cayendo en una **pequeña plataforma**, para luego saltar a la orilla y recoger la vida en formato circense. Si optamos por luchar contra Rodney, nada más verle **lanzaremos un boomerang** hacia la zquierda y le saltaremos, con lo que Rodney se dará la vuelta para alcanzarnos y al regreso del boomerang éste le dejará fuera de combate. Tras ésto, Lisa nos dará un **equipo de jugador de rugby** que nos protegerá de los enemigos mientras avancemos.

Macarras peligrosos, enjambres de abejas, rios infranqueables... "eran" algunos de los típicos peligros de este juego. Ya no lo serán más.

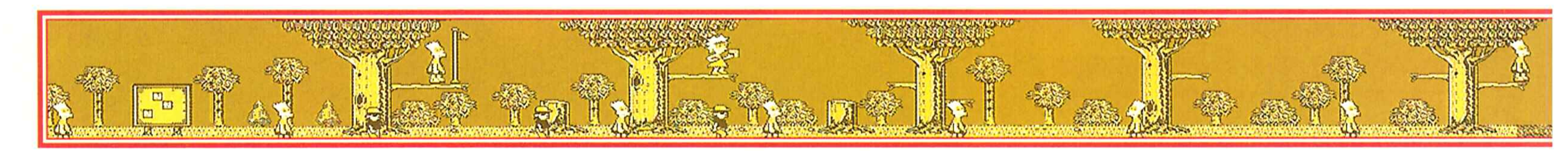
Hagamos lo que hagamos, más adelante, en lo alto de un árbol veremos **otra vida** que recogeremos sin dudar. La siguiente dificultad es un rio que atravesaremos saltando al **tronco flotante** para recoger la última bandera.

FASE 2:
El almuerzo

Lo primero que se nos advierte en el tablón de anuncios es que **está prohi-**

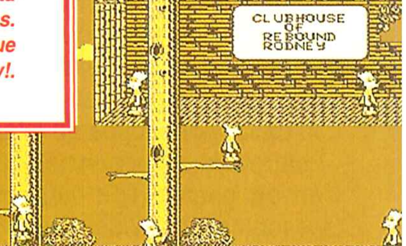


FASE 1



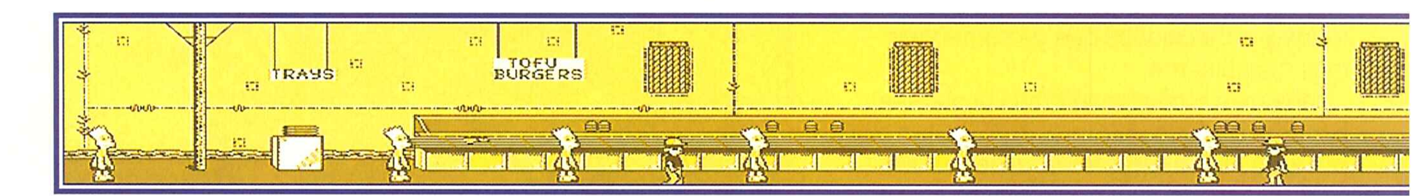
En esta primera prueba los macarrillas de poca monta serán nuestros principales rivales. Un buen pelotillazo a tiempo, y ¡a seguir nuestro camino recogiendo banderas!.

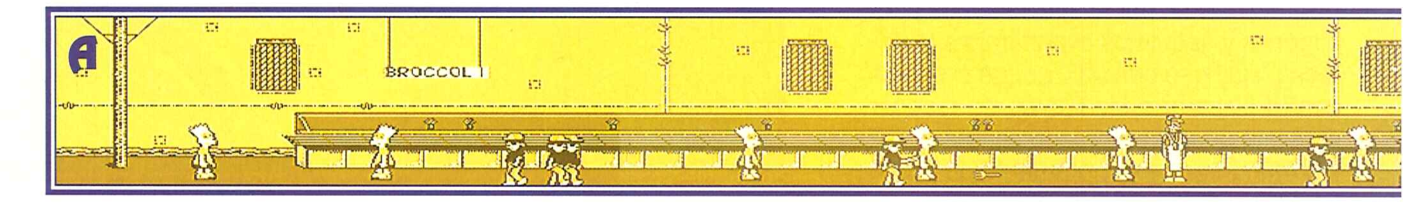
Abajo podemos ver uno de los mayores inconvenientes de esta fase. Sí, nos estamos refieriendo a los enjambres de abejas. ¡Pero eso no será nada comparado con el enfrentamiento que deberemos librar contra el temible Rebound Rodney!.

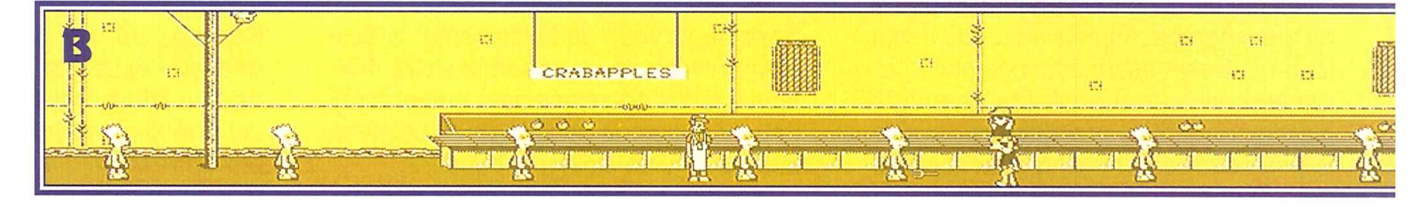


A

FASE 2





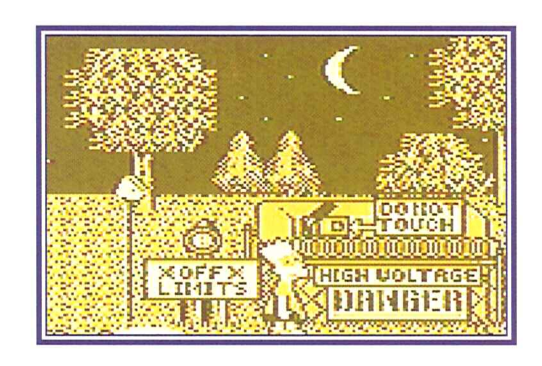


bido hacer batallas de comida, y efectivamente, si delante del encargado lanzamos comida **nos obligará a tragarnos toda la que nos quede**, lo cual no nos impide lanzarla mientras que no seamos visto, y ésto es exactamente lo que tenemos que hacer.

Entramos en **la tienda** y hasta que salgamos de ella únicamente podremos disparar los alimentos que anteriormente habremos recogido de los mostradores.

Esta prueba esta dividida en **tres secciones**, cada una con su alimento particular, y nos limitaremos a avanzar hacia la derecha recogiendo comida y lanzándola contra nuestros enemigos, los cuales nos responderán "amablemente" con cuchillos y tenedores.

Al final de cada sección, Bart tirará la comida que nos sobre, y **por cada cinco alimentos** se nos recompensará con **un impacto de inmunidad**, por lo que no debemos desperdiciar la comida (¿dónde habremos oído ésto antes?).

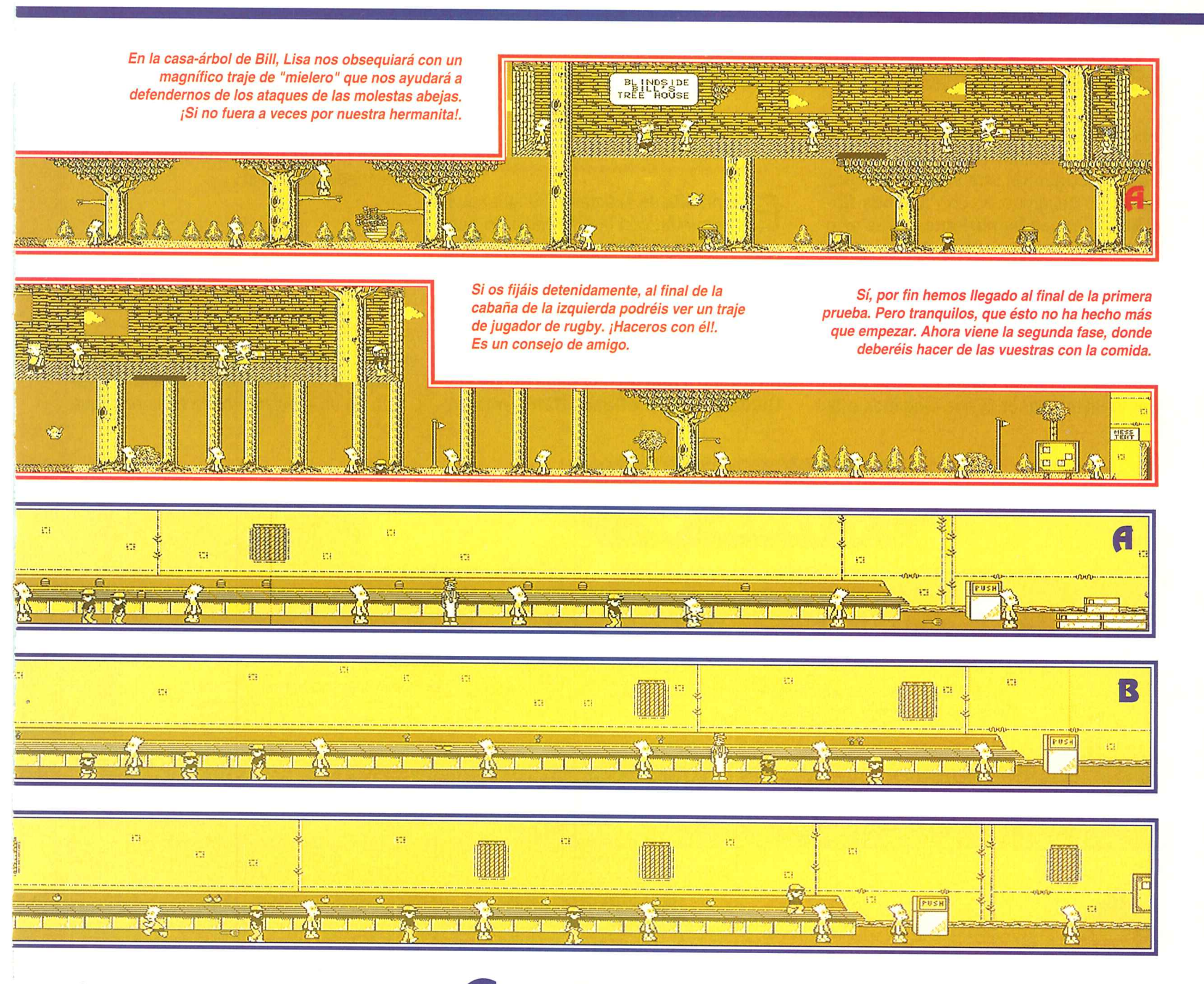


Tras acabar con **las hamburguesas** podremos recoger **una vida extra**. Luego combatiremos con **Brocoli**, para coger **otra vida que hay en lo alto del poste**, y finalizaremos dando buena cuenta de **las manzanas**.

FASE 3:
Regreso a la recogida de banderas

Ya por la tarde, Bart volverá a su labor de **captura de banderas**. Lo primero que hacemos es **recoger los boomerangs que Lisa nos frece**, que mucha falta nos van ha hacer. Avanzamos disparando sin cesar contra los enemigos que se nos tirarán de los árboles, atravesamos un riachuelo y nos encontraremos **a un monitor del campamento colgado boca abajo** pidiéndonos que le rescatemos.

No debemos hacerle caso y le lanzaremos un boomerang, puesto que si le tocamos **nos enviará al otro barrio**.



En la casa-árbol de Bill, Lisa nos obsequiará con un magnífico traje de "mielero" que nos ayudará a defendernos de los ataques de las molestas abejas. ¡Si no fuera a veces por nuestra hermanita!.

Si os fijáis detenidamente, al final de la cabaña de la izquierda podréis ver un traje de jugador de rugby. ¡Haceros con él!. Es un consejo de amigo.

Sí, por fin hemos llegado al final de la primera prueba. Pero tranquilos, que ésto no ha hecho más que empezar. Ahora viene la segunda fase, donde deberéis hacer de las vuestras con la comida.

Seguimos nuestro camino y de nuevo se nos presentarán dos alternativas: si subimos por el árbol y **entramos a la cabaña** nos enfrentaremos contra un nuevo enemigo que venceremos disparándole boomerangs para empujarle hasta que caiga por el agujero. Lisa nos dará **un traje antiradiaciones** que nos será de gran utilidad contra las partículas radiactivas que veremos más adelante.

No es imprescindible entrar en esta cabaña, así que avanzamos y **nos introducimos por la tubería** que lanza residuos radiactivos al rio.

Nos encontraremos en **una cueva contaminada de radiactividad** en la que tendremos que esquivar las partículas nucleares que se mueven arriba y abajo, además de las gotas de ácido que caen del techo. Al final nuestra querida hermanita nos recompensará con **cinco estupendos boomerangs**.

Como véis, -y por si aún no lo sabíais-, Escape from Deadly Camp consta de seis fases o pruebas, a cuál de ellas más difícil y divertida.

Salimos a la superficie, y tras librarnos de los enemigos que bajan de los árboles, podremos coger **otra vida extra saltando desde las ramas**. Saltamos otro riachuelo y nos enfrentaremos a uno de nuestros enemigos más peligrosos: l**as avispas gigantes**.

Éstas vuelan en diagonal en cuanto nos acercamos a ellas, y tendremos que hacer **buen uso de nuestros boomerangs** si queremos acabar con ellas.

Después de ésto nuestra querida Lisa nos regalará otro cargamento de boomergangs, y entraremos en la siguiente tubería. Caemos a otra cueva en la que avanzaremos esquivando y matando ratas, en la que es conveniente que no nos detengamos mucho y que disparemos sin cesar para que estos artrópodos no puedan rodearnos. Al final Lisa nos dará **más boomerangs, tres impactos e inmunidad**.

Salimos y mientras que combatimos contra los enemigos de costumbre (que

ahora se nos lanzan desde las copas de los árboles, saltan y nos tiran manzanas). **Recogemos una vida**, y llegamos hasta un peligroso rio con **troncos flotantes y peces hambrientos**. Tras esto Lisa nos recompensará y subiremos al árbol siguiente. Ante nosotros aparecerá **Nelson**, quiennos lanzará **manzanas y puñetazos**. Para liquidarle dispararemos boomerangs desde la rama en la que él se encuentra, a la vez que le saltamos evitando su contacto. Tras recoger la última bandera nos dirigimos a **la tienda donde nos darán de cenar**.

FASE 4: La cena

Esta prueba es exactamente igual que la segunda, con la diferencia de que ahora **no hay vidas extras, y que los enemigos son más fieros**. Los alimentos con los que nos defenderemos son ahora **peces fritos, pizzas y helados**. Al final Lisa nos esperará y nos contará desesperada **que este campamento es un fraude y que no hay nada de las actividades prometidas**. Bart contesta que la **única forma de escapar es escalando el monte Deadly**, último obstaculo que les separa de los limites del campamento. Dicho y hecho, Bart se dirige a la maldita montaña de la que nadie ha conseguido salir ...

FASE 5: Escalada del Monte Deadly

Bart subirá por una **zona de rocas** , por la que ascenderá como si se tratara de un árbol, teniendo en cuenta que

FASE 3

Iniciamos la tercera fase. Aquí nuestro principal objetivo será, nuevamente, la recogida de banderas. ¡Suerte!.

Arriba podemos ver a un monitor colgado de un árbol. ¡Cuidado!, es una trampa. Si le tocamos, nos enviará al otro barrio...

FASE 4

si se cae perderá una de sus escasas vidas. Tras subir durante nos segundos, veremos **una entrada** por la que nos introduciremos **pulsando arriba** y que nos conducirá a **una cueva con una vida extra**.

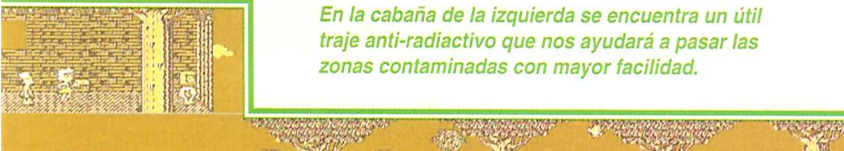
Salimos por la puerta superior y **volvemos a subir por la montaña**, donde Lisa nos dará una ración de boomerangs. Más arriba veremos **a una mujer lanzanos piedras** sin cesar, por lo que subiremos con cuidado a **la plataforma superior derecha**. Nos situamos en la segunda rama, que **se romperá** y caeremos sobre otra frágil rama, por lo que rápidamente saltamos a la derecha y entramos por la abertura de una cueva donde veremos **una calavera**.

Ánimo consolegas, ¡ya os falta menos! ¡Mil o dos mil enemigos más, y completáis el cartucho!

Esta calavera es mortal para nosotros, pero si, estando agachados, lanzamos un boomerng, se convertirá en **una flamante vida extra**.

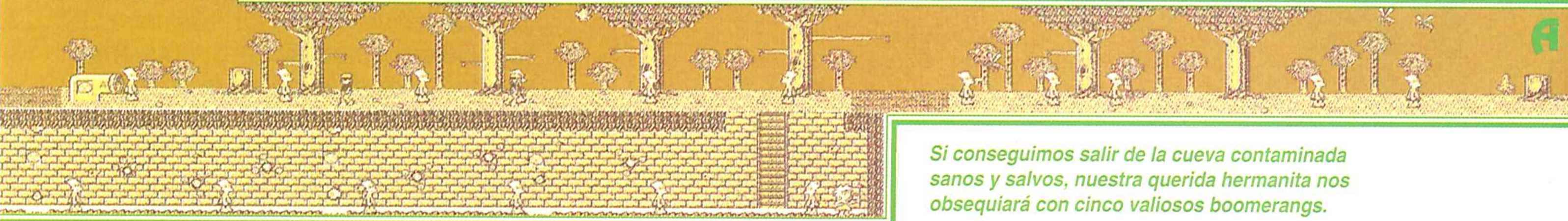
Regresamos y subimos a la **plataforma superior**, para luego saltar de ramita en ramita hacia la derecha y llegar hasta otro lugar por el que ascenderemos **encaramados a las rocas**. Esquivamos las piedras que nos lanza otra enfurecida señora y a **dos halcones**, y llegamos a la cima. Entraremos a una cueva en la que veremos **una escalera** custodiada por vampiros, y tras bajar veremos en la parte derecha **unas calaveras en el techo**.

Debemos avanzar con cautela porque

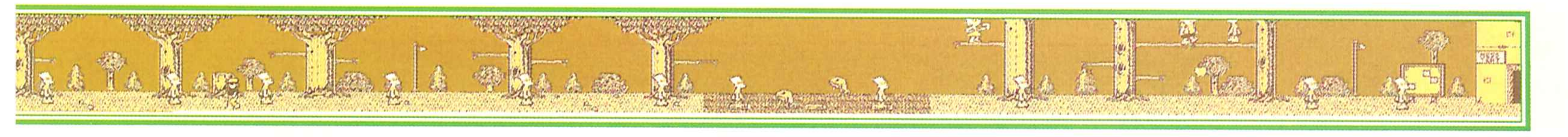


En la cabaña de la izquierda se encuentra un útil traje anti-radiactivo que nos ayudará a pasar las zonas contaminadas con mayor facilidad.

Si conseguimos salir de la cueva contaminada sanos y salvos, nuestra querida hermanita nos obsequiará con cinco valiosos boomerangs.

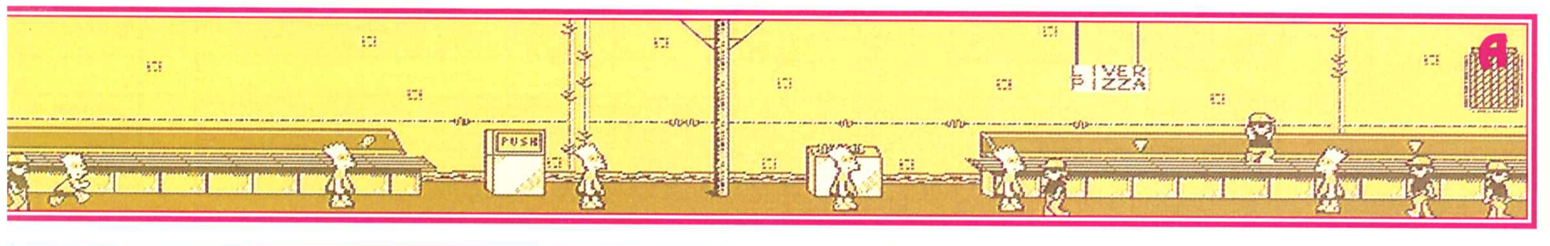


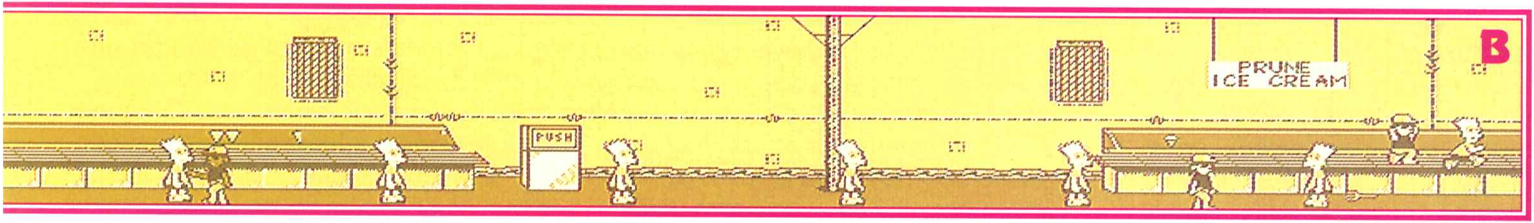
Si conseguimos salir de la cueva contaminada sanos y salvos, nuestra querida hermanita nos obsequiará con cinco valiosos boomerangs.

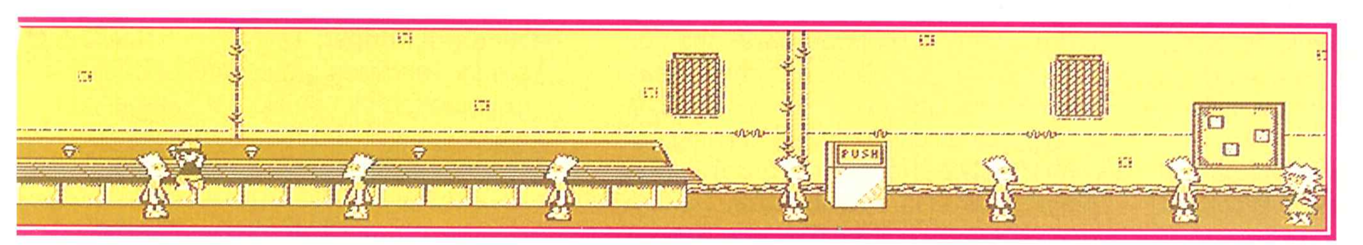


La fase 4 es, en su desarrollo, prácticamente igual a la fase 2, aunque un poco más difícil ya que hay más enemigos.

Nuevamente tendremos que enfrentarnos a esta panda de macarrillas. Nuestra mejora arma, ya la conocéis... ¡la comita lanzable!







Llegamos al final de esta fase y Lisa nos dice que este campamento es un fraude. Decidimos escapar y nos encaminamos hacia el temible Monte Deadly...



los cráneos que veamos temblar serán los que luego **caerán sobre nosotros**. Más adelante veremos unos cuantos **esqueletos** que no se resistirán a nuestros boomerangs; subimos por el **lado derecho de la escalera** esquivando otra legión de vampiros y salimos de nuevo al exterior. Ahora debemos calcular nuestros saltos y seguir por la derecha hasta subir por las rocas. Esquivamos un par de balcones y visitamos a Lisa para llegar hasta la puerta de arriba. Para entrar por ella es necesario lanzar antes un boomerang a la mujer que nos tira piedras. Luego **entramos en otra cueva** con una única escalera y varios vampiros, de la que para salir ileso deberemos fijarnos en **el recorrido del vampiro** que vamos ha superar: si la mayor parte del tiempo está en el lado izquierdo de la escalera, Bart deberá moverse a la derecha de la escalera para que le dé tiempo a subir, y viceversa.

Tras ésto veremos la última puerta que nos conducirá a las afueras de la colonia de verano.

Fase 6: El exterior del campamento

Es de noche. Los macarras de costumbre serán ahora **guardias y guardabosques**. Ahí vamos. Saltamos un rio y nos encontraremos a nuestras "amigas" **las avispas gigantes**. Más rios. Delante de nosotros veremos **unas extrañas ramas en el suelo**, las cuales tenemos que saltar porque si las rompemos vendrá un **imponente oso** dispuesto a hacernos pagar haberle despertado, en cuyo caso deberemos **saltarle** con sangre fria. Atravesamos otro riachuelo y tras acabar con otra panda de avispas, Lisa nos dará boomerangs. Ahora los guardas saltarán y nos lanzarán pirañas.

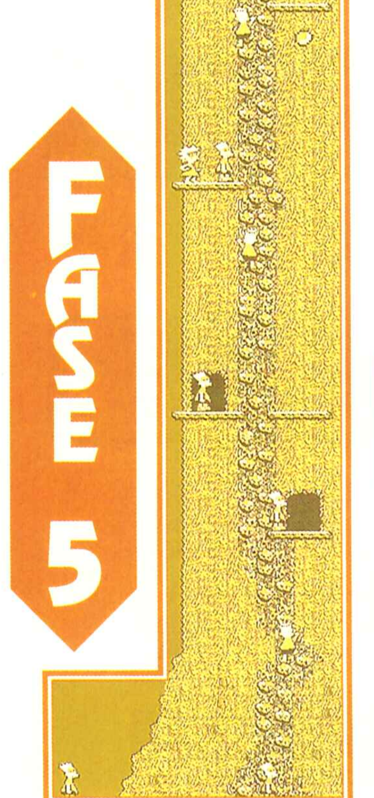
Superamos otro rio y veremos varias **hogueras** que debemos saltar, para llegar por fin a **la última tubería** que nos conducirá a una cueva con **moléculas radiactivas**, goteras de ácido y arañas. Si superamos esta difícil prueba llegaremos a un lugar con **cuatro bombillas** donde está Lisa **encadenada**. Junto a ella, el terrible **Ironfist Burns** en persona, dispuesto a que no salgamos con vida de esta aventura. Para rescatar a Lisa, tendremos que **lanzar boomerangs** mientras saltamos, para luego aprovechar la oscuridad y **escapar por las escaleras**. Un truco consiste en **ir rompiendo las bombillas** sin esperar a que aparezca Ironfist, ya que sin él es mucho más fácil acertar. Por fin saldremos y nos encontraremos frente al **generador** que suministra electricidad al campamento.

Sin pensárnoslo dos veces, **saltamos al interruptor y lo apagamos** dejando sin luz todo el campamento que tantas penurias nos ha hecho pasar, con lo que consumamos, por fin, **la venganza de Bart contra Ironfist**.

Ya más tranquilos regresamos a casa para encontarnos con Homer, Marge y Maggie, con la clara idea de no volver nunca más a este mortal campamento.

Antonio Dos Santos



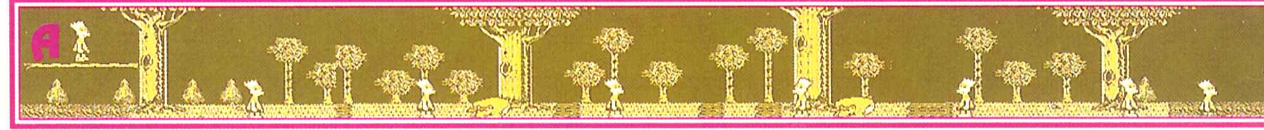


FASE 5

La fase 5 tiene una estructura un poco complicadilla, por lo que tendréis que recomponer esta especie de puzzle que os hemos preparado para enteraros de dónde estáis exactamente. Bueno, ¡a estas altura ésto tampoco va a ser ningún problema para vosotros! Y ya sabéis que basta con que sigáis el orden de las letras: A-A, B-B...

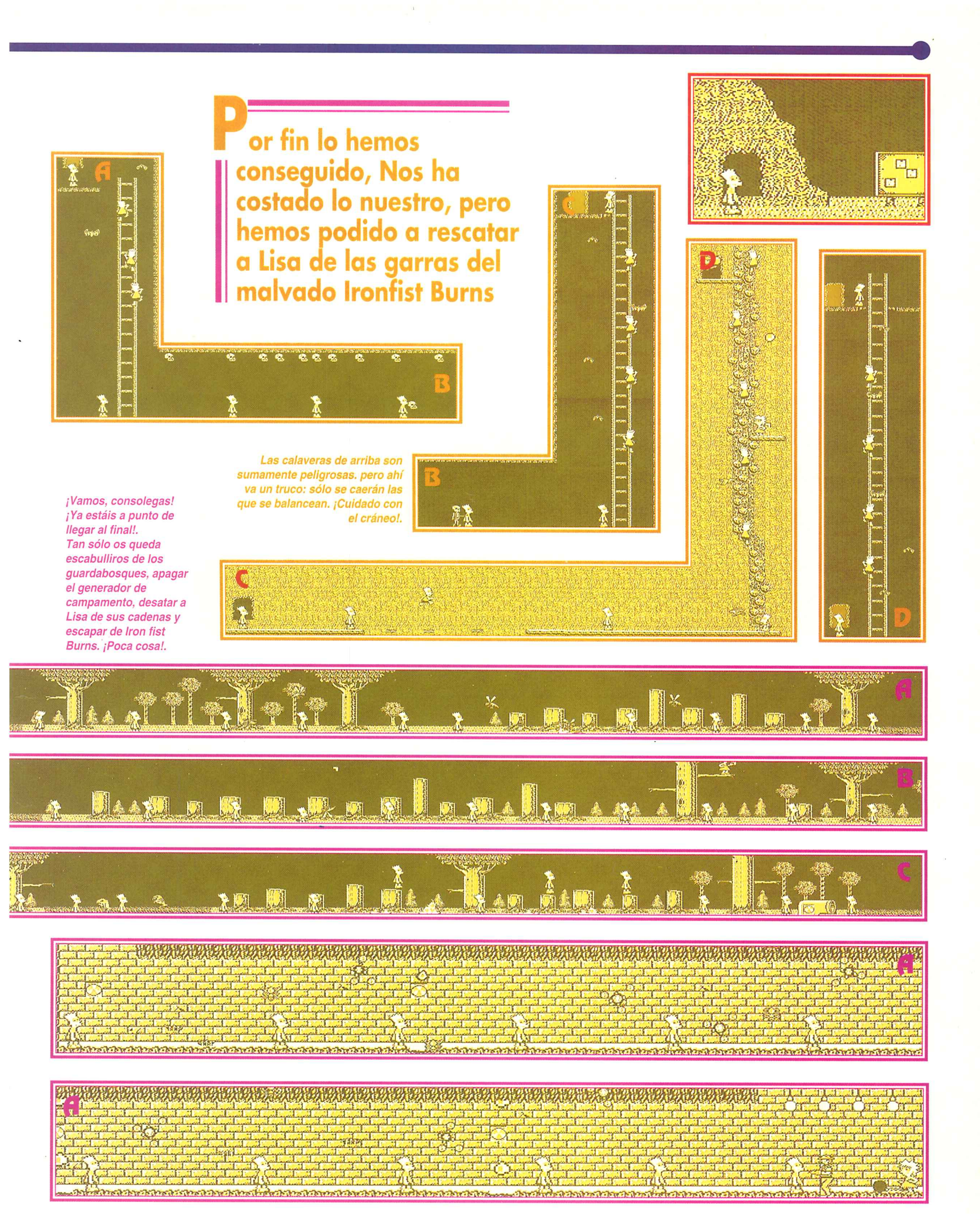
FASE 6







Por fin lo hemos conseguido, Nos ha costado lo nuestro, pero hemos podido a rescatar a Lisa de las garras del malvado Ironfist Burns



Las calaveras de arriba son sumamente peligrosas. pero ahí va un truco: sólo se caerán las que se balancean. ¡Cuidado con el cráneo!.

¡Vamos, consolegas! ¡Ya estáis a punto de llegar al final!. Tan sólo os queda escabulliros de los guardabosques, apagar el generador de campamento, desatar a Lisa de sus cadenas y escapar de Iron fist Burns. ¡Poca cosa!.

SEGA MEGA-CD
EL FUTURO ES COMPACTO



No. Aunque cueste creerlo, todavía no está todo inventado en el mundo de los videojuegos.
Y uno de los campos en los que actualmente se está trabajando más intensamente con el objetivo de abrir nuevas vías, es precisamente en el del Compact Disc.
Este soporte -aparentemente igual al que se utiliza en la música-, ofrece muchísimas posibilidades que, en una gran parte parte, están aún prácticamente por explotar.
Una de las compañías que ha demostrado un mayor interés en este terreno ha sido Sega, quien en los próximos meses presentará en España su Mega CD, con el cual pretende ampliar las prestaciones de la Mega Drive.

Las nuevas tecnologías también acuden al mundo del vídeojuego. Casi todas las consolas 16 bits tienen su CD Rom, o bien totalmente preparado, o bien en las últimas etapas de su desarrollo. Pero, en cualquier caso la palabra CR Rom no hace ya referencia a un mundo futuro. En algunos países -léase Japónes ya una auténtica realidad.

Sega, va a ser la primera compañía que nos presentará en España este interesante, futurista y casi imprescindible periférico, lo cual ocurrirá posiblemente después del verano.

En este repotaje os vamos a contar todo lo que concierne al Mega CD y a sus primeros juegos, con lo cual podréis ir haciéndoos una idea de lo que va a suponer este revolucionario soporte que, seguro, va a convertirse en un futuro no muy lejano en el más utilizado por la mayoría de los fabricantes de videojuegos.

Y como sabemos que ya no podéis más y estáis deseando entrar en el mágico mundo del CD Rom, dejémonos de presentaciones y vayamos a lo que nos interesa.

Empezamos, lógicamente, por el principio de los principios.

Los primeros fueron...

La tecnología CD en Japón se encuentra en la actualidad implantada en el 80 por ciento de los hogares. (Sí, habéis leído bien, que de cada 100 familias niponas, 80 tienen un CD ROM en casita).

Sin embargo, el Mega CD de Sega es la tercera unidad CD que llega a los usuarios japoneses.

Los pioneros del tema fueron Nec, con sus variadas unidades para la PC Engine/Turbo Grafx y el FM Towns de Sharp, una versión ampliada del PC, equipada con unidad Compact Disc de serie y gráficos mejorados.

Ante este panorama tan halagüeño, todas las compañías, -incluída Nintendo-, apuestan por este brillante formato para el desarrollo y creación de sus presentes y futuros juegos.

Sega lanzó su unidad compacta en noviembre del año pasado, -después de varios años de desarrollo-, la cual llegó acompañada de los primeros juegos grabados en formato Compac Disc.

Las ventas... ¿os lo podéis imaginar...?, efectivamente, fueron, una vez más, instantáneas.

Y eso que en aquellos momentos tan sólo se disponía de media docena de títulos, todos ellos versiones mejoradas de cartuchos ya publicados.

Pero antes de entrar en el terreno de los juegos, pasemos a conocer algunas de las características más representativas del auténtico protagonista de este interesante reportaje, el Mega CD de Sega.



El Mega CD fué creado para superar en cualidades a todo lo creado hasta entonces, y por tanto cuenta con unas posibilidades realmente impresionantes.

Lo más destacable sin duda es la velocidad de proceso que alcanza este portento de bonito aspecto: nada más y nada menos que 12.5 Mhz., lo cual viene a ser aproximadamente 5 megaherzios más que la velocidad normal



de la Mega Drive. ¡Imagináos por uno momento a Sonic corriendo a esas velocidades!. (Aunque no debéis imaginar demasiado, porque pronto lo váis a ver hecho realidad). Pero, sigamos todavía un poco con el rollo técnico.

Y como soy consciente de que no váis a ver nunca, o casi nunca, los interiores de esta unidad CD, os contaré que todo el interior está llenito de Custom chips y procesadores variados.

Por otra parte, la Ram del Mega CD, es capaz de almacenar en memoria hasta 6 Megabits (768 K), dato de vital importancia, ya que supone que la unidad CD, no va a tener que estar contínuamente leyendo del compact disc e interrumpiendo el desarrollo del juego para cargar gráficos, sonidos o animaciones.

Para que lo entendáis, cada vez que la unidad captura información del disco, llena estos 768 K de datos y hasta que no tenga que buscar más, no volverá a leer del CD Rom. La memoria Ram del Mega CD es la mayor hasta el momento.

Y llegamos a los efectos gráficos especiales, los cuales suponen una gran innovación. El más interesante sin duda es el de rotación, que permite girar tanto sprites como escenarios.

Este efecto se podía simular por software en la Mega Drive (recordad los laberintos de Sonic o el Granada X), pero el Mega CD lo realiza por hardware, lo cual simplifica las cosas y ahorra mucha, mucha memoria y tiempo de proceso.

Todas las opciones CD



El menú principal del CD Rom es incluso más completo que el de algunos equipos musicales. Todo lo que se podía esperar, está en el menú, desde los básicos play, pausa, búsqueda o avance rápido, hasta la programación del compact disc, repeticiones, muestreo aleatorio, memorias...
Todo está aquí, en el Mega CD. Y desde este completísimo menú, controlarás con la simple ayuda del pad , la carga de los juegos o los compact musicales.



Los primeros juegos que hemos tenido ocasión de contemplar en esta Mega CD han sido conversiones ligeramente mejoradas de cartuchos ya existentes, todos ellos realizados en Japón.



También hemos visto un par de juegos de rol, totalmente en japonés, cuyos títulos, por razones técnicas (a ver quién es el guapo que los traduce), no os vamos a poder facilitar.

El factor común de todos estos juegos está en que incorporan largas y muy bonitas escenas de presentación, acompañadas de música con calidad -lógico- de Compact Disc. Todo ello en el más puro estilo de los dibujos animados japoneses.

En cuanto a los juegos propiamente dichos, la verdad es que, al no haber







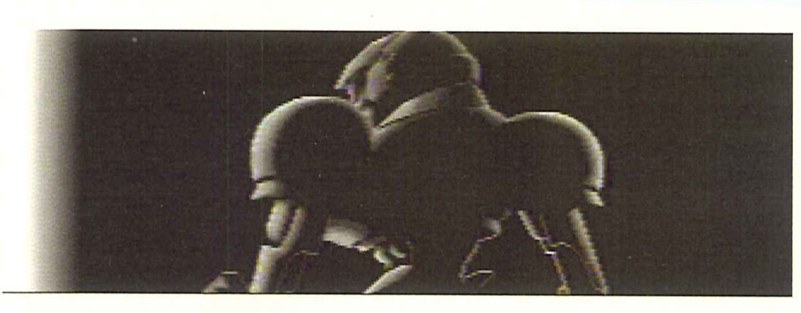
Como se muestra en la fotografía, el CD Rom se sitúa debajo de la Mega Drive y se conecta a ella a través de un slot lateral.

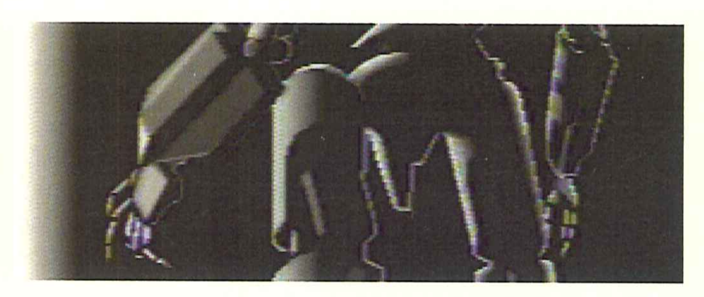
El otro efecto que se ha incluido en el procesador aritmético matemático es el de zoom para acercar y alejar objetos.

Este efecto ya lo incorporan directamente la Neo Geo y la Super Nintendo, y la Mega Drive hasta ahoralo simulaba, como ya he dicho, por software.

El Mega CD ofrece sus aspectos más espectaculares en lo que se refiere a escenas de presentación y efectos musicales y sonoros.

El sonido es el apartado que sin duda va a crear más expectación. Ocho canales estéreo PCM digitales van a convertir tus partidas en auténticas experiencias vitales con bandas sonoras reales y musiquillas de fábula. Este procesador sonoro es el mismo que incorpora el





visto ningún juego completamente terminado, no tenemos datos para emitir un juicio completo, pero su aspecto es bastante parecido al que presentan los títulos de Mega Drive, aunque con una mayor rapidez de movimientos. Esperaremos a ver las versiones definitivas.

Las primeras que saldrán serán Earnest Evans, Sol Feace, Heavy Nova, Batman, Alisia Dragoon y..., ¡**Sonic 2**!. Sí amigos, el erizo azul ataca también en la Mega CD.

El primero de ellos, **Earnest Evans** (pantallas de la página de la izquierda), obra de Wolf Team, nos convierte en un Indiana Jones muy peculiar que viaja a través de una cantidad súper enorme de niveles. Los gráficos del Earnest Evans son idénticos a la versión cartucho del juego, pero en CD incorpora una larga y divertida animación y unas músicas increíbles de auténtica banda sonora.

En **Sol Feace**, (cuyas pantallas adornan alegremente esta página), pilotaremos una futurista nave, a través







Rad Mobile (esa máquina de 32 bits tan increíble y que ya os conté en el reportaje de las recreativas). Con esto ya hemos dicho todo.

Otra de las grandes mejoras de este Mega CD es la velocidad de acceso al compact disc. La nueva criatura de Sega es capaz de muestrear el disco en 0,7 segundos. Este tiempo constituye todo un record y supera con creces a muchos equipos de música.

Las animaciones son otro de los platos fuertes del Mega CD (¿cuántos van?) ya que es capaz de animar con una fluidez hasta de 15 fotogramas por segundo (las animaciones reales son de 24).

Además, permite el uso de 16 colores en pantalla y utiliza dos tercios de la misma.

El tiempo máximo de animación, puede llegar a rondar una hora.

Un último dato, la memoria de apoyo es de 64 K, lo cual simplifica todavía más el tema de las interrupciones a la hora de almacenar datos.

Otra de las características más destacadas del Mega CD es que permite escuchar la música grabada en compact disc.

Hasta aquí, la gran lista de características y posibilidades del Mega CD. Pero no se vayan, que aún hay más.

Otras aplicaciones...

Además de las numerosas posibilidades en el campo de los video juegos, esta unidad de CD nos permite utilizar compact disc normales de música tanto de 8 como de 12 centímetros.

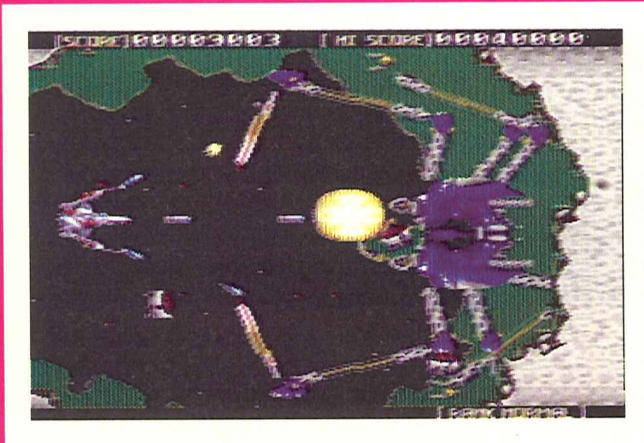
¡Ah!, y también vamos a poder utilizar los futuros CD+G, (Compac Disc + Graphics), los cuales contienen información sonora y también grafica, todo un chollo.

Sin duda, un gran futuro aguarda a esta unidad de CD Rom, la primera a la venta en España y que estará en la calle, aproximadamente, allá por septiembre, muy poquito después de aterrizar en los Estados Unidos (ya sabéis, los japoneses primero, después los yankees y por último...)

En cuanto al precio, aún no se sabe con exactitud, pero al parecer estará entre las 34.000 y las 39.000 pesetas, y junto a la unidad CD se incluirá un disco CD con dos juegos ya editados anteriormente y aún por confirmar, un disquete de demostración y, posiblemente...¡atención!: el Sonic 2.

El futuro de los juegos, no cabe la menor duda, está en el CD Rom. Sega ha sido la primera en estrenarse en España. Seguro que pronto le seguirán otras...

Marcos García



de ocho niveles plagados de enemigos y fortalezas volantes de gran envergadura. Este juego -en el que váis a poder observar las rotaciones propias del CD-, es el más atractivo de los tres que hemos visto y se puede considerar como uno de los matamarcianos más atractivos para Mega Drive (existe también en versión cartucho).

Igualmente, posee una super espectacular intro, buena música y algunos efectos de sonido.

Heavy Nova, -todas las pantallas que rodean a este texto-,es el más flojillo del lote. Un mundo de peleas entre robots, enormes,y muchos niveles. Grandes sprites y buenas animaciones para un juego que, en su versión cartuchil, no levantó excesivas pasiones.

La música la han hecho los Studio River Kids, grupo muy popular en Japón y parte del extranjero.

Por último, tres juegos de lujo: Alisia Dragoon, atención especial para los increíbles gráficos y las suaves melodías célticas; Batman, el regreso de los inigualables Sunsoft en CD ROM, y la estrella del grupo, Sonic 2, que también saldrá a la venta en este formato y que promete superar en todo a la increíble primera parte.

De momento esto es todo, pero habrá más: G Loc, Rad Mobile, Power Drift y un largo etcétera.

¡Ya estamos deseando verlos para comprobar todo esto que se cuenta por ahí sobre la Mega CD...!







Wonder Mega: JVC por su cuenta



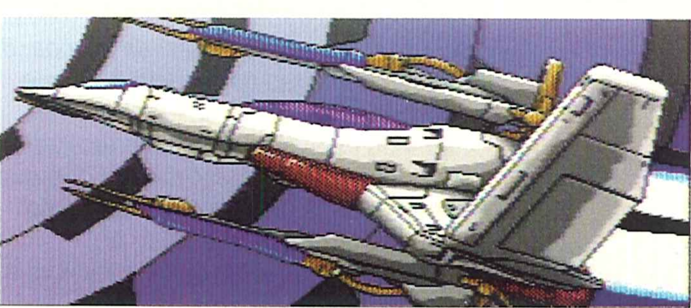
Parece que la fiebre de los CD Rom empieza a desatarse. Un ejemplo de ello es que la prestigiosa compañía JVC ha preparado, con la colaboración de Sega una especie de consola-equipo de alta fidelidad con CD Rom incluído, de aspecto realmente impecable y atractivo, y que responde al nombre de Wonder Mega.

Este estraño aparato es como una Mega Drive, pero de lujo, ya que además de cargar juegos en cartucho o en CD, permite la posibilidad de utilizarla como Karaoke, es decir, quitarle la voz a los compacts y cantar con la tuya ayudado de un microfono. ¡Curioso!, ¿no?.

El único inconveniente de este genial aparatito es su precio, más de 70.000 pesetas.

Según los últimos rumores, es posible que se ponga a la venta en Europa, y si lo hace será a partir de noviembre, un poco después que el Mega CD.

De momento no no creemos que salga en nuestro país.

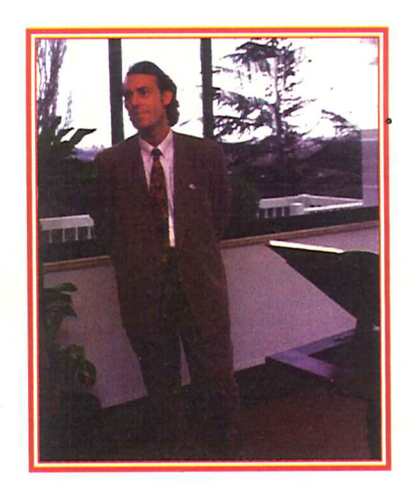






Nick Alexander, Director general de Sega Europa

«Para Sega, España es un mercado extraordinariamente importante.»



Así debe ser, pues las visitas a España de los responsables de las principales compañías japonesas de videojuegos, no dejan de sucederse. En esta ocasión fue Nick Alexander, quien, a su paso por Madrid, nos comentó algunos aspectos interesantes de la situación actual de Sega en nuestro país y en el mundo.

A Nick Alexander, director general de Sega Europa, no se le puede entrevistar todos los días. Es un personaje eminentemente viajero que siempre tiene un pié en Japón y otro en el Viejo Continente. Acudió a la presentación de Sega a la prensa porque era un acto lo suficientemente importante como para perdérselo, y porque él siempre han tenido mucho que decir sobre Sega, sus videojuegos, el CD Rom y un montón de cosas más...

HC: ¿Cuál es en estos momentos la situación de Sega, tanto en nuestro continente como en Japón o Estados Unidos?.

Nick Alexander: *Te puedo decir que seguimos manteniendo el liderato en Europa, pero no en Estados Unidos ni en Japon, donde Nintendo sigue mandando. En cualquier caso hace tan sólo 18 meses teníamos el 10% del mercado y ahora, a finales del 92, esperamos alcanzar el 30%, una cota ciertamente magnífica.*

Estas cifras se refieren a Sega como compañía global. Si nos centramos en el tema de los 16 bits, lo cierto es que nuestra Mega Drive lidera ambos mercados, ya que Nintendo ha vendido sobre todo 8 bits y Game Boy. Claro que, ahora, el mercado se mueve casi exclusivamente alrededor de los 16 bits ...

"El mercado en estos momentos se mueve casi exclusivamente alrededor de los 16 bits"

HC: En vista de esas nuevas circunstancias, ¿no cree que a la Master Sytem le queda poca vida?.

NA: *No. De hecho van a ser editados entre 60 y 70 nuevos títulos para la Master. Lo que ocurre es que desde Japón o los Estados Unidos no llega producto, porque allí no trabajan con esta máquina. Sólo se trabaja para Master en Europa, de acuerdo a una red de licenciatarios que tenemos establecida y que por el momento está dando grandes* resultados.

HC: Hablando de licenciatarios, ¿porqué mantiene Sega un monopolio tan rígido sobre los cartuchos que salen al mercado?, ¿porqué no se deja vía libre a los programadores como ocurre en los ordenadores?.

NA: *La verdad es que cada vez hay más compañías independientes desarrollando programas para nosotros, lo que pasa es que Sega debe velar siempre por la calidad de estos productos y controlarlos muy de cerca (dando nuestra aprobación al resultado) para que así el mercado no llegue jamás a devaluarse, como ha sucedido en el de los ordenadores.*

HC: Cambiando de tema, una pregunta de futuro, ¿en qué estado se encuentra el desarrollo de discos para el CD Rom?

N A: *Prácticamente todos los productos para CD Rom están siendo desarrollados actualmente en Japón, pero aún no se ha profundizado en ninguno de ellos. En Estados Unidos se está empezando a trabajar con la máquina y en un futuro no*



muy lejano Europa se unirá al proyecto. Muy pronto tendréis gratas noticias.

HC: Y no dejamos ni el futuro ni la actualidad. ¿Cómo cree que va a afectar a la Mega Drive la salida de la Super Nintendo?.

NA: *No la va a afectar en absoluto. Toda la campaña de marketing y publicidad que Nintendo está llevando a cabo con esta máquina está directamente enfocada a promocionar los 16 bits. Y eso nos beneficia casi tanto a nosotros como a ellos. No en vano llevamos más tiempo a cuestas con los 16 bits.*

Esta respuesta fue acompañada por algunas cifras. En 1992 Sega venderá más de 2 millones de Mega Drive, con lo que superará en más de 800.000 máquinas a la Master System, que hasta ahora había estado siempre por encima.

HC: Al parecer, ustedes están muy entusiasmados con España, ¿qué importancia ha alcanzado nuestro mercado en relación al resto del mundo?

NA: *España es un mercado extraordinariamente importante, que incluso a nosotros nos está sorprendiendo por su capacidad de respuesta, ya que ha alcanzado un volumen de ventas que podemos situar entre el 50% y el 60% del mercado británico, que probablemente sea el más fuerte. Como dato curioso, te puedo adelantar que, debido a estas cifras, los nuevos discos CD incluirán el español entre sus diferentes idiomas.*

"Sega siempre debe velar por el control de sus juegos para que el mercado no se devalúe"

Algunas cifras de interés...

Sí, ya sabemos que lo de las cifras casi siempre resulta aburrido, pero de vez en cuando es interesante conocer las cantidades que maneja una compañía como Sega, cuyo "imperio" está siendo montado consola a consola, juego a juego.

Por ejemplo, en España, con tan sólo un año de vida, Sega ha obtenido **4.857 millones de pesetas**, de los cuales **500 millones** han sido beneficios.

Pero estas cifras son sólo un reflejo de lo que ocurre en el mundo. No es por marearos, pero para que os hagáis una idea, Sega Enterprises Ltd. consiguió el año pasado cerca de **256.000 millones** de pesetas, lo que supuso una venta de

7 millones de consolas y 27 millones de videojuegos.

En España, la ascensión,-no sólo de Sega, sino del mundillo de las conoslas en general-, ha sido casi casi meteórica. Podríamos decir que el boom ha sido más boom que en otros países, porque, como siempre, aquí, las cosas van siempre demasiado aceleradas y cuando llega una moda no hay quien se resista. De ello responden las **265.000 máquinas** que Sega Consumer ha vendido en España durante el pasado año, y **el millón de máquinas y los casi 4 millones de cartuchos** que esperan acumular **entre el 92 y el 93**.

Qué, ¿sorprendidos?. Pues ésto, al parecer, no ha hecho más que empezar...

Estos de Sega, con tantos millones, ¡ya podían poner un poco más baratos los juegos!, ¿no?

¡Qué LOCURA!

EL SENSOR

Siguen las acusaciones, los aplausos y las indiferencias en nuestro mundo consolero. Opiniones todas de gente que se siente muy dentro de "la movida consoleña", y que no duda en expresarlas con esmero, dedicación y alevosía. Leed, opinad y, si no estais de acuerdo, ya sabéis lo que podéis y tenéis que hacer, escribirnos y poner en el sobre "EL SENSOR".

MOLA

- *Que llegue a España, por fin, la Super Nintendo.*
- *La competencia entre compañías que cada día hacen mejores juegos.*
- *La cantidad de conversiones cinematográficas que existen para Nintendo.*
- *Que las videoconsolas Sega rebajen tanto sus precios.*

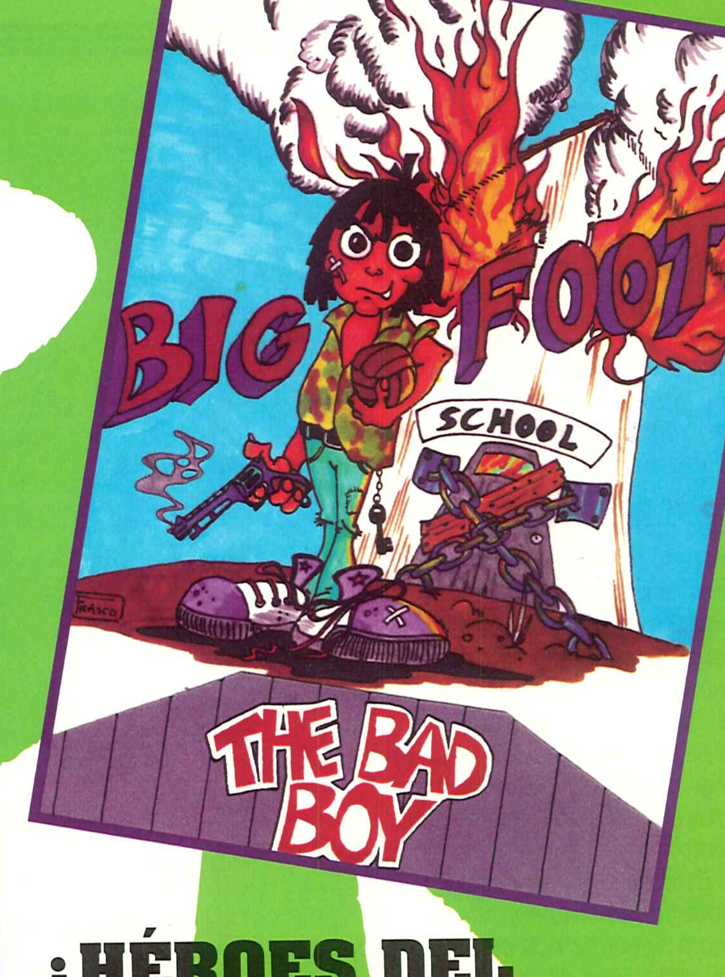
NI FU NI FA

- *Que la Master System no tenga muchos juegos de lucha.*
- *Que cada vez los juegos sean más fáciles.*
- *Que la mayoría de las tiendas consoleras están en Madrid o Barcelona...*
- *Que habléis tan poco en la revista de la Lynx II.*
- *¿ Llegará o no llegará Terminator 2 para Nintendo?*

NO MOLA

- *El alto precio de los cartuchos en general, y los de Nintendo en particular.*
- *La Guerra que hay entre unas consolas y otras... ¡ todas son buenas!*
- *El precio de la Neo Geo y sus cartuchos.*
- *Las imitaciones "de 4 perras" de las grandes consolas.*
- *Que de Japón a España haya demasiado trecho.*

Han colaborado, entre otros, para que este sensor se haya convertido en realidad: Miquel Arias Jover (Palma de Mallorca), Alberto L. Corrales (Madrid), Alvaro Andrés Enriquez (Alicante), Sonia Fernández (Sevilla), Teresa Minondo (Guipuzcoa), Pere Domenech (Lleida), Jose Enrique Sanz (Palam de Mallorca), David Martín (Barcelona)...



¿HÉROES DEL FUTURO?: THE BAD BOY

The Bad Boy se presenta en sociedad con un juego tremendamente reflectante, con el que pretende pasar a la posteridad consolera.
La historia es sencilla:piojo conoce a pioja, malo rapta a pioja y amigo cachas de piojo salva a pioja, quien ha sido recluida en el interior de una escuela.
The Bad Boy, temeroso, implacable y superjugable, deberá buscar entre los pelos de todos los niños de la escuela con el fin de encontar a la piojilla.
Un juego realizado bajo los auspicios del inigualable autor de las famosas series "Toc, toc... ¿ quién es?" o "Hello Mariloo", **Francisco Ramón Nuñez**.

GEAR-BOY : LA COMPATIBLE MÁS ESPERADA



Lo que parecía increíble, lo inigualable, los desorbitadamente inteligente ha hecho su aparición de repente para nuestra Game Gear: un convertidor para poder jugar con todos los cartuchos, periféricos y canicas que Game Boy posee en el mercado.
Gracias (como siempre) a un digitalizador tetrapenoso de manufactura nipona, se ha conseguido traspasar la barrera del sonido y la información volátil de los juegos de una consola a otra.
Todo ello sin olvidarnos del nuevo chip de sonido, el avanzado KBC Suena-KBC No, el cual digitaliza a golpe de contrabajo topesco las melodías en tres, cuatro y hasta veintidós dimensiones simultáneas.
Una maravilla maravillosa que costará lo que os imagináis (ya, ya sé que diréis " pues yo soy capaz de imaginar mucho..."). Bueno, pues no tanto, pero lo suficiente como para que no os la podáis comprar.

TRIOGRAFX

Lo más nuevo de Nec ha salido al Mercado de Maravillas: la Triografx colour deluxe anticipation inc. Gracias a este nuevo modelo de bioconsola, hecho a base de plantas curativas y estractos medicinales, los juegos pueden ser reprogramados, deseados y jugados en el mismo período espacio-temporal. Igualmente, gracias a su acoplador recuckillete de arrogancias mutuas, se podrá jugar simultáneamente con tres manos a la vez.

Con la consola se regala un juego triteractivo, "Los tres tristes tigres trillados en un trigal", en el que desempeñamos/manejamos al bueno, al malo y a la novia del primero. ¡¡¡ Toda una pasada!!!.

Una consola, en definitiva, que satisfará plenamente a los monstruos de siete cabezas y a los pulpos de los mares selenitas.



la contralista

Siguen vuestras severas opiniones poniendo firmes a los juegos que no hacen honor a su insigne consola.

Y para empezar, destacar que, en Mega Drive, tanto Flicky como Zoom siguen avanzando implacablemente... por algo será ¿no?.

En cuanto a Master system, Nintendo, Game Gear, Game Boy y Lynx, las cosas parecen haber cambiado radicalmente. Suponemos que ésto se debe a que los gustos varían constantemente...

Sea como fuere, el caso es que la masa consolera está teniendo la oportunidad de poner a cada uno en su sitio. Así que seguid votando y mandando cartas a la dirección de nuestra/vuestra casa, señalando en el sobre "LA CONTRALISTA" Que luego no se diga ¿ vale?

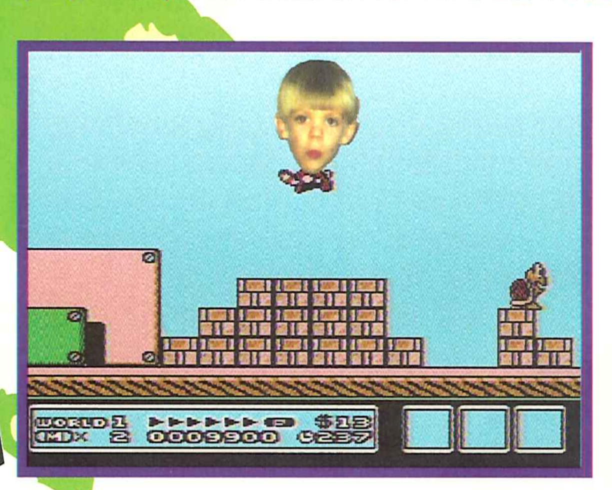
CONSOLA	ÚLTIMO	PÉNUL	ANTEPÉNUL
MEGA DRIVE	Flicky	Zoom	Arrow Flash
M. SYSTEM	G-loc	Line of Fire	Alien Storm
GAME GEAR	Pengo	GP Monaco	Woody Pop
NINTENDO	Knight Rider	Ice Klimber	Tiger Heli
GAME BOY	Bubble Bobble	Motocrossmaniacs	Paperboy
LYNX	Robotron	Xybots	Cyberball

PROTAGONISTA, TÚ

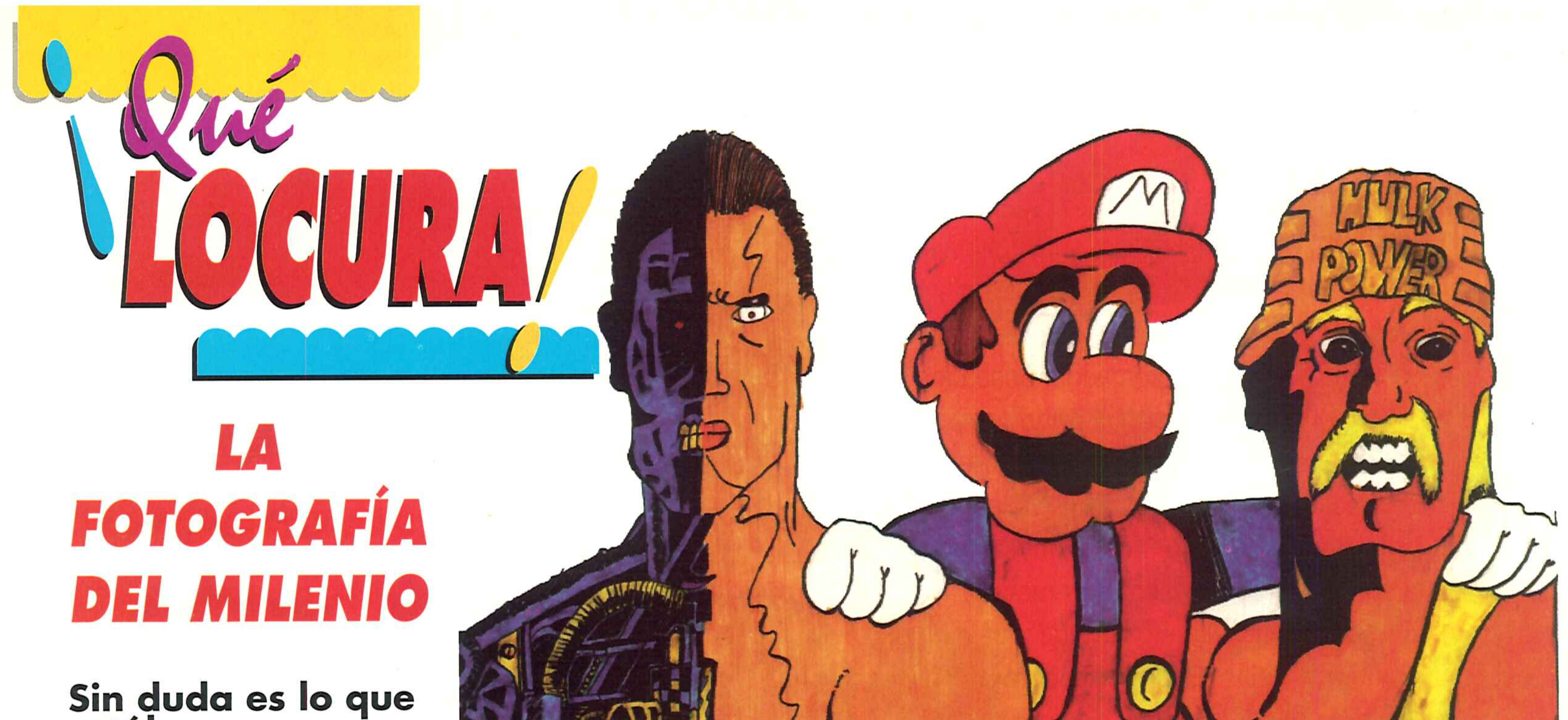
Las llamadas en pos del disfraz siguen llegando a nuestra redacción. Este mes queremos poner de largo en el mundo consolero a dos hermanos asturianos, de Avilés para más señas, que han decidido vestirse para luchar contra los males que acechan a nuestras Nintendo del alma.

Daniel por un lado, vestido de Mega Man, nos ha confesado que de mayor quiere ser guaperas, para ligarse así a todas las mozas que a su alrededor circulen.

Por el otro lado, es decir, por el que falta, está **Marcos**, un pequeño que no duda en comer a deshoras para sentirse mejor y así poder tener todas las fuerzas necesarias que el Mario mapache necesita. Ya sabéis, por aquello de los saltos, carreras y demás acrobacias de altos vuelos. Seguid el ejemplo de la familia Lorente Rodriguez y mandadnos vustras cartas a donde os podéis imaginar, sin olvidaros que debéis poner en el sobre PROTAGONISTa, TU.



¡Qué LOCURA!



LA FOTOGRAFÍA DEL MILENIO

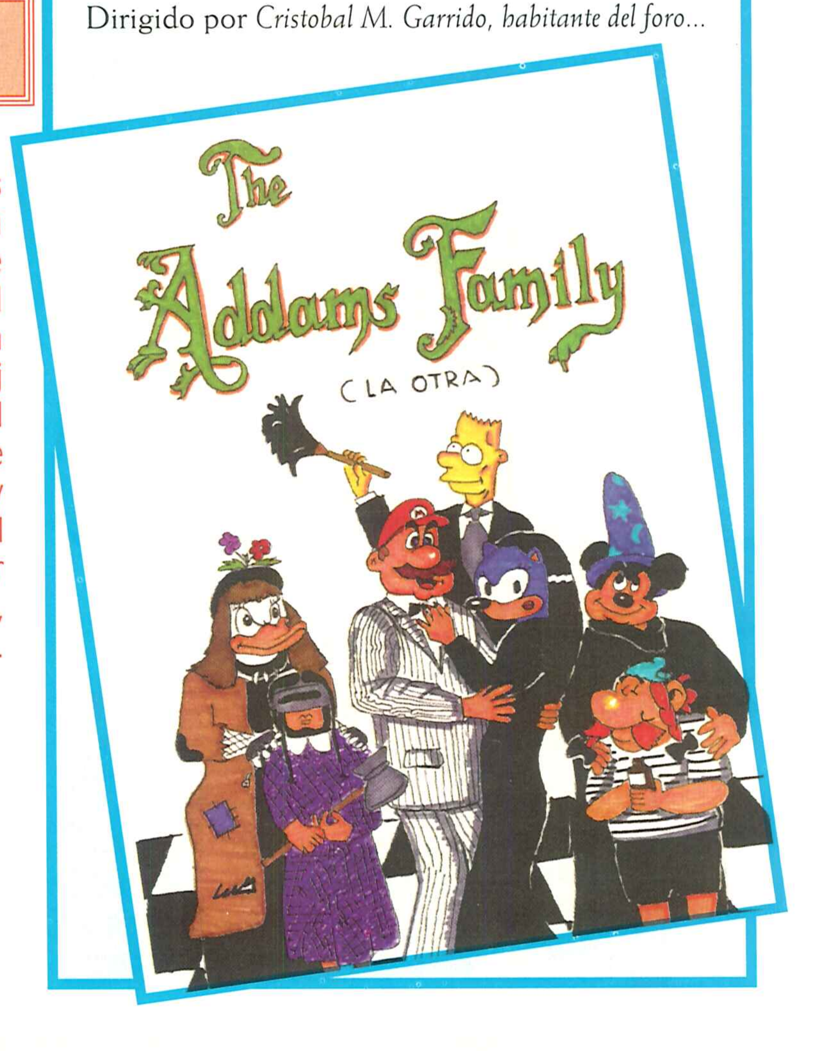
Sin duda es lo que estábamos buscando: la instantánea que representara a Mario entre dos bestias pardas del calibre de Hulk Hogan y Terminator. El primero tuvo que detener una de sus increíbles peleas, y el segundo no dudó en viajar en el tiempo para reunirse con el Bros más famoso de Nintendo. ¡¡ Bravo, hurra y alehop!!

Alejandro Villar (Córdoba)

Refranero consolero:
"El que no se consola, es porque no quiere"

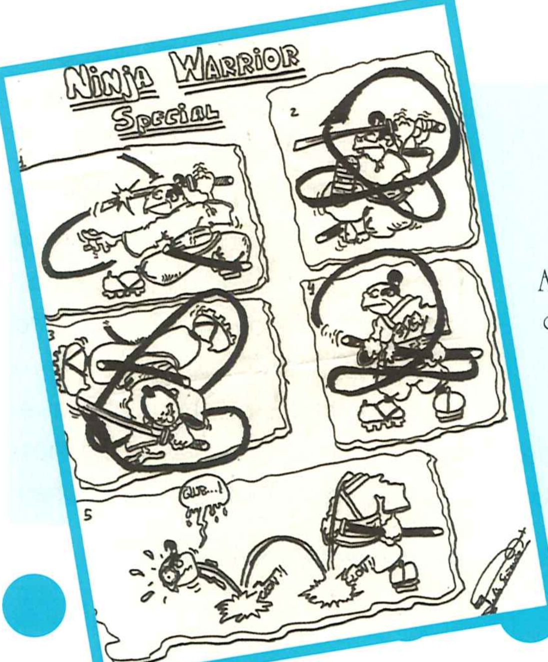
LA FAMILIA CONSOLADDAMS

Para aquellos que no hayan podido disfrutar de la película original, pronto llegará el remake titulado " La Familia Addams (la otra)", pero con protagonistas consoleros. Mickey, Obélix, Bart, Sonic, Mario Donald y Robocop han sustituido a los afamados actores, dándoles la réplica con unas grandísimas maneras de actores. Dirigido por *Cristobal M. Garrido, habitante del foro...*



A partir de este número, todos aquellos lectores que nos envíen a esta santa redacción el mapa completo del juego "Roskocrillo Little Village III", protagonizado por el archipopular Super Ruperto, tendrán la oportunidad de ganar un reloj jugable, llevable y lavable del Sonic, diseñado, antes que para nadie, para Hobby Consolas, por el afamado persuasor de Alcalá de Henares, Daniel Pascual.

¡¡¡YA HAY RELOJES DE SONIC !!!



LA ESPADA POR LA CULATA

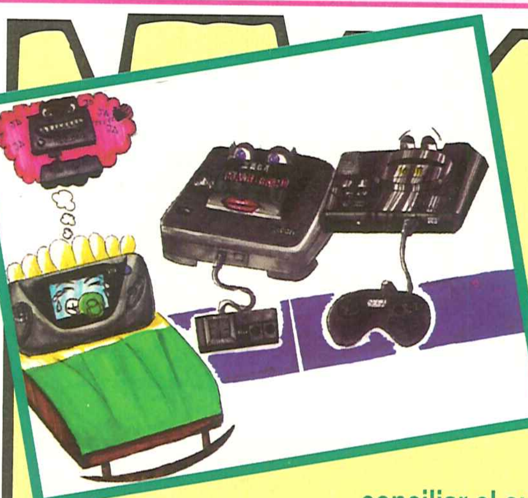
Así tenían previsto desarrollar, los señores de Ñasca Soft, los movimientos del personaje protagonista de su último juego: The Last Perrillo Estentóreo. En él, nuestro héroe poseía un golpe especial y que en un principio estaba diseñado para acabar con todos los enemigos de la pantalla, aunque al final... bueno, el resultado podéis comprobarlo vosotros mismos.

Julio Siñeriz, grafista de Ñasca Soft (Madrid)

ASUNTOS DE FAMILIA

Esta instantánea, tomada por nuestro fotógrafo bisiesto destacado en **Barna, Ramiro Tarrida**, recoge claramente la llegada al hogar Nintendero de Papá Game Boy, y la tierna imagen de los abrazos que propina éste al resto de integrantes de la familia. Ciertamente es para llorar.

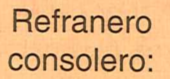


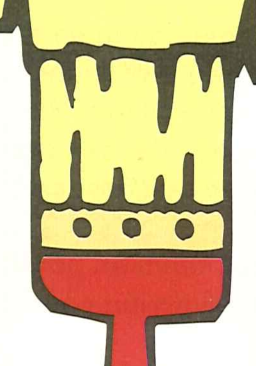


PESADILLA EN SEGA STREET

No parece que las cosas le vayan muy bien a la familia Sega cuando de conciliar el sueño se trata. Y todo por culpa de la consola del saco, encarnada por la Neo Geo del tío SNK y que tiene atormentada a la pequeña de la familia. Y en medio de todo, un usuario de Burgos llamado...

Roberto Celorrio del Pino...





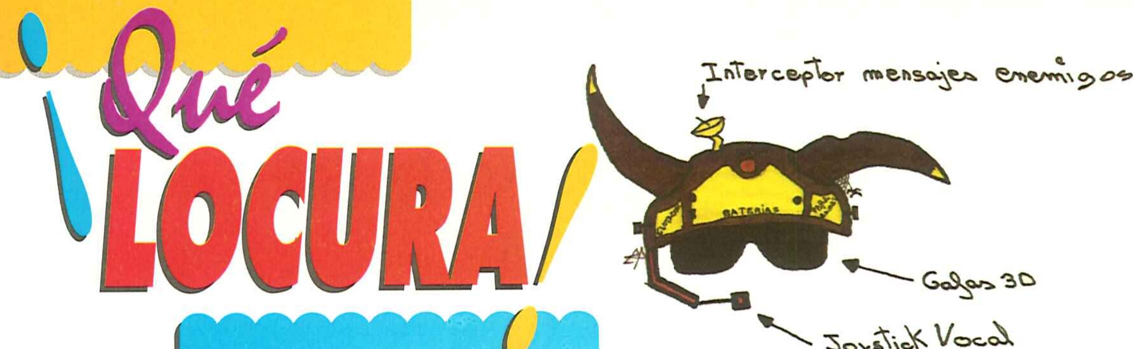
Refranero consolero:

"Malos cartuchos, consola de tontos"



EXCESOS DE VELOCIDAD

*Este pobre usuario infractor, llamado **José Torres Espejo**, no parece haberse enterado de que el rollo de consolear a los mandos del Out Run es una tarea que necesita de los pertinentes permisos y precauciones. Iba hacia **Valencia**, su lugar de residencia...*



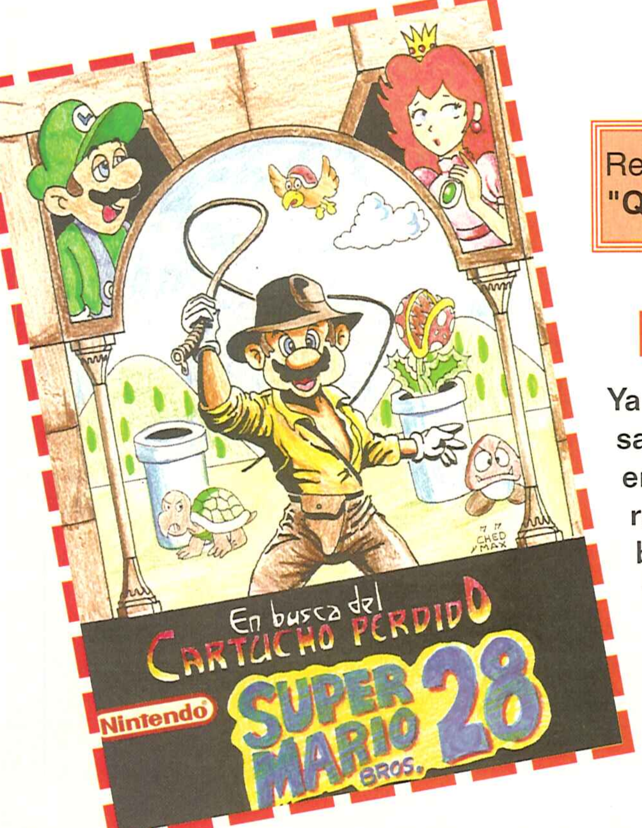
EL CASCO DE SEGURIDAD

A partir del próximo verano bisiesto será oblitario el uso de este nuevo casco de seguridad en ciudad, hasta el punto de que, si ni lo usas, no sabes lo que te pierdes.
Al parecer, las autoridades han resuelto comercializar un prototipo de uso tópico con numerosas posibilidades. Aquí las tenéis, apuntadas de puño y letra por ***Diego Grande,*** *de Alcobendas..*

UN DÍA EN LA FAMILIA CISCAR

Efectivamente, dos miembros de dicha saga de consoleros, Nacho y Bárbara, nos han enviado un completísimo diario en el que se nos narra qué es lo que hacen en un día normal. La fotografía de arriba, justo antes de comer, lo dice todo: jugar, jugar y jugar hasta gastar la pilas de las Game Boy. Los padres (al fondo) como no queriendo la cosa, les dejan ya por imposibles.
La de debajo, igualmente ilustrativa, nos presenta el único momento en el que el pequeño Gogo, amigo de la familia, se hace (¡¡¡ por fin!!!) con una consola.





Refranero consolero:
"Quien a buena consola se arrima, buenos juegos le cobijan".

EL MARIO QUE FALTABA...

Ya sabemos que lo esperábais como agua de Agosto. Ya sabemos que habéis soñado durante décadas la posibilidad de emular las hazañas del ágil Indiana Mario. Por eso, y por tres razones más, los eminentes dedos de los hacedores nos van a brindar, dentro de varios cientos de años, con más aventuras totalesccomo ésta.
Un cartucho perdido, un amor, también perdido y, sobre todo, raciones a partes iguales de diversión conjugada en los desiertos egipcios...

J. RIOS NUÑEZ (BARCELONA)

TELE-GAME BOY

La conocida distribuidora pERceBE Software , acaba de poner en marcha una original idea que consiste en repartir a domicilio comida casera y cartuchos de Game Boy. De esta forma, a partir de ahora podremos disfrutar de los mejores juegos y de los manjares más exquisitos, sin necesidad de salir de casa. Por cierto, el remitente de esta chorrada se ha quedado sin reloj por haber puesto remite. ¡Se siente...!

Super Mario Bros, La película

La espectación levantada por esta película parece haber rebasado todos los pronósticos de taquillismo contenido, por lo que el resto de componentes de la familia Nintendo y Sega, se están pegando por conseguir una entrada que les permita aumentar su envidia respecto del Decano de la facultad.

Vicente Dasi López (Valencia)



Los Marios de Hobbywood

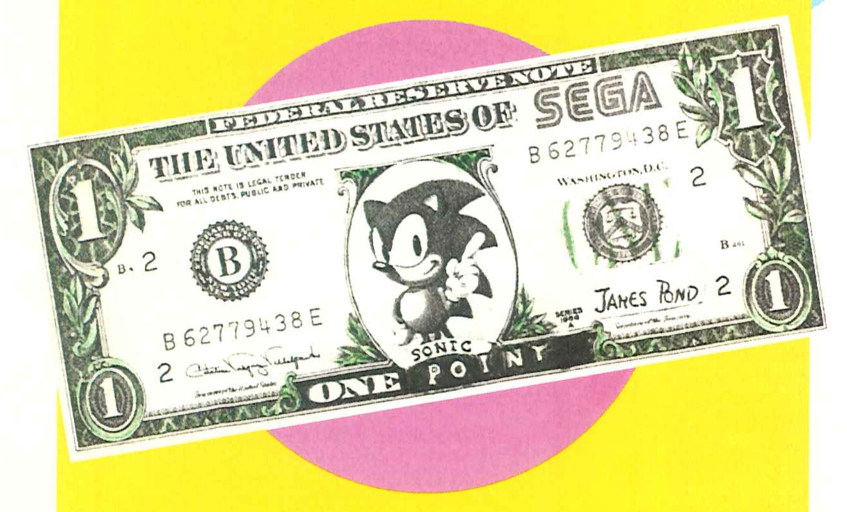
Hace escasas fechas eran entregados los Marios a las mejores compañías, juegos y revistas "especializadas" del mundo de las consolas. Ahora, y a modo de anticipo ,os nombraremos algunos de los premios que, por nuestra perseverancia, atino y jolgorio, hemos conseguido.

Mejor Revista: Hobby Consolas.
Mejor Montaje: Hobby Consolas.
Mejor Guión adaptado: Hobby Consolas.
Mejor Fotografía: Hobby Consolas.
Mejores Efectos especiales: Hobby Consolas.
Mejor juego: Marionic.
Mejor Compañía: Segintendo.

Gracias, Oscar, pero se te ha olvidado un premio:
Premio a la Revista con los Mejores Lectores: Hobby Consolas.

Oscar Camacho Fdez.

SUBIDA ESPECTACULAR DEL DÓLAR



En los últimos días, las bolsas del mundo han experimentado subidas generalizadas gracias a la llegada a los mercados bursátiles de una nueva moneda: el Sonicdolar, el cual permitirá, a partir de ahora, comprar acciones de diversas consideraciones y garantías.
Carlos Burgos Sanz (Alcobendas-Madrid)



¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerialt Assault	Megadrive	4
After Burner II	Megadrive	1
Alien Storm	Sega	7
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	4
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	8
Battle Squadron	Megadrive	2
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Linx	7
Blades of Steel	NES	3
Blaster Master	NES	4
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	4
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Skyhawk	NES	6
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Championship	Nintendo	8
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´n Dale	Nintendo	8
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Danan	Sega	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Desafío Total	NES	5
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon´s Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
El Rey de las B. rosas	Linx	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp d.	Game Boy	2
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasía	Megadrive	2
Fantasía	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Rewind	Megadrive	7
Fire & Forget 2	Sega	3
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
G-Loc	Sega	8
G-Loc	Sega	1
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Linx	7
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls´n Ghosts	Sega	8
Ghost n´Goblins	NES	1

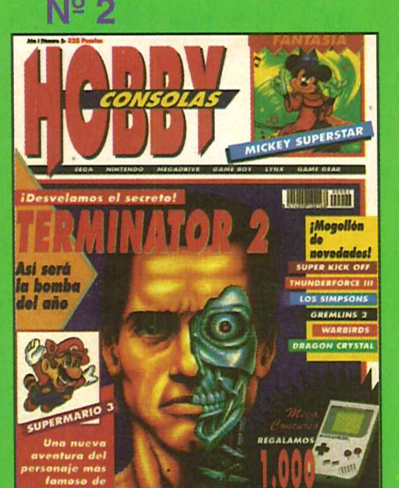
JUEGO	CONSOLA	Nº
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Gremlins 2	Game Boy	2
Halley Wars	Game Gear	6
Hard Drivin	Lynx	3
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	2
Hockey	Megadrive	6
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Kick Off	NES	6
Kick Off	NES	5
Kid Chameleon	Megadrive	7
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Fiebre del Asfalto	Megadrive	3
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
Magician Lord	Neo Geo	8
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mision Imposible	NES	6
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Navy Seals	Game Boy	7
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pacmania	Sega	1
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Pato Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8
Phelios	Megadrive	8
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Quackshot	Megadrive	3
Quackshot	Megadrive	5
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rampage	Lynx	3
Rastan	Sega	1
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	NES	5
Robocop 2	Game Boy	5
Robotron	Linx	8
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4

JUEGO	CONSOLA	Nº
Shadow of the Beast	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow Warriors	Game Boy	7
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	1
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Snake Rattle & Rol	NES	6
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Sólo en casa	Nintendo	8
Sólo en casa	Super Nintendo	8
Sólo en casa	Game Boy	8
Solomon´s Club	Game Boy	5
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic y la penúlti. C.	Sega	2
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Spider Man	Sega	1
Star Wars	NES	4
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Boy	5
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Off Road	NES	5
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator 2	NES	2
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	8
The Addams Family	Game Boy	8
The Addams Family	Super Nintendo	8
The Dream Master	Nintendo	8
The Flinstones	Sega	7
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
Thunder Force III	Megadrive	2
Toe Jam & Earl	Megadrive	3
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Top Gun	Nes	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Tournament Cyberball	Lynx	5
Truxton	Megadrive	1
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turrican	Megadrive	4
Vigilante	Sega	5
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Game Gear	1
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	3
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Linx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Linx	8
Zoom	Megadrive	1

Nº 1

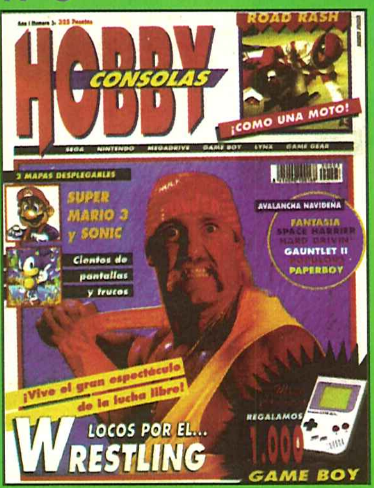
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 2



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 3



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 4



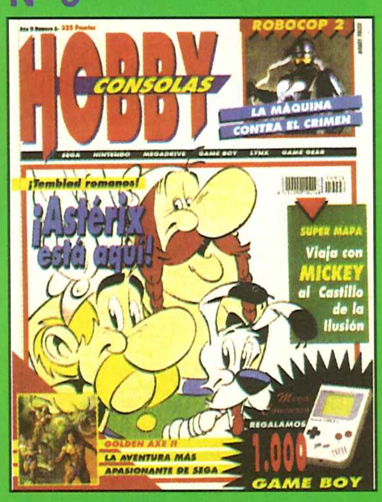
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 5



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 6



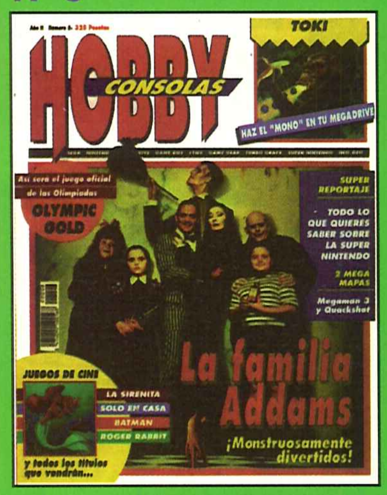
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 7

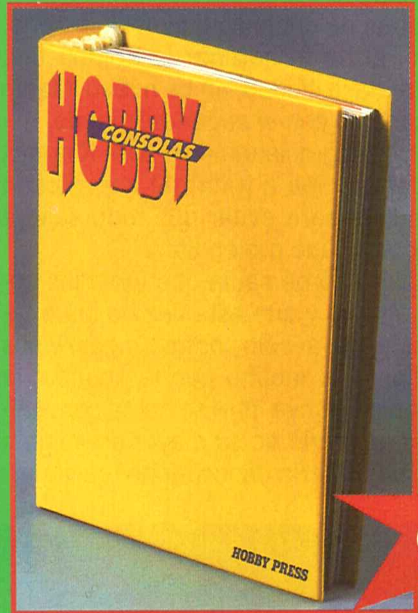


P.V.P. 325 Ptas.

Nº 8



P.V.P. 325 Ptas.



¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



950 Ptas.

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

MEGADRIVE



El mítico Spiderman, -El Hombre Araña-, es sin duda unos de los mayores héroes de los últimos tiempos.
Sin embargo, a pesar de sus súper poderes y su extrema habilidad, los señores de Sega han conseguido ponerle en un auténtico apuro en esta emocionante aventura para Mega Drive.
Pero aquí estamos todos, ¡por supuesto!, dispuestos a ayudarle a salir de esta difícil situación.
Y por si acaso el espectacular mapa que os ofrecemos no ha sido suficiente...



Peter Parker, -la única persona en Nueva York que conocía las malvadas intenciones de Kingpin- se quedó helado cuando vió al villano hablando a través de la pantalla del televisor.

"Buenas noches Nueva York. Lo menos importante en estos momentos es mi nombre. Mi deber como ciudadano de esta ciudad es anunciaros que el Hombre Araña, más conocido como Spiderman, esta preparando lo que será su particular venganza sobre nosotros. He podido saber que este personaje ha conectado una super-bomba que hará explosión dentro de exactamente veinticuatro horas. Sólo si conseguimos capturarle a tiempo podremos obligarle a revelar su situación. Por ello me veo en la disposición de ofrecer, a quienes consigan capturarle, una recompensa de 10.000 dólares.

Por último, os diré que sólo con vuestra ayuda, seremos capaces de hacer que nuestra ciudad sobreviva a esta nueva agresión."

La estrategia de Kingpin estaba clara: mientras la policía y los ciudadanos le quitaban de enmedio a su máximo enemigo, él haría detonar la bomba que destruiría la ciudad, en un nuevo intento de hacerse con el poder del mundo.

Pero, desgraciadamente para Kingpin, Spiderman iba a tratar de complicarle las cosas para evitar que todo saliera como el villano pretendía.

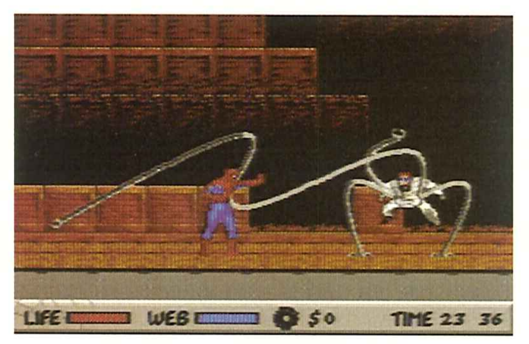
Nuestro héroe sabía que tenía las cosas difíciles y que esta vez no iba a tener que luchar sólo contra Kingpin y sus aliados. Por mucho que le pesase, la ciudad de Nueva York se había convertido sin quererlo en su mayor enemigo... Aun así, trataría de luchar por salvarla.









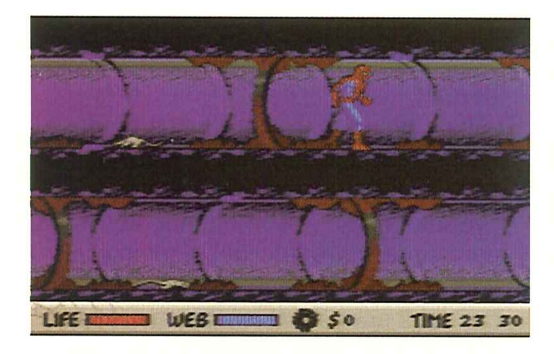


La última aventura del Dr. Octopus

Los aledaños del Daily Bugle sería el lugar donde Spiderman comenzaría la busqueda de Kingpin. Tras demostrar a una anciana que él estaba del lado de los ciudadanos, descubrió que en lo alto de la fachada del periódico **una ventana** dejaba entrever unos oscuros y húmedos almacenes... el lugar idóneo para que el malvado Dr. Octopus pusiera sus tentáculos en movimiento.

Decidió adentrase y descubrió **una especie de perros indestructibles, a los villanos que se le presentarían durante toda la aventura y alguna que otra rata hambrienta** dispuesta a arrancarle una pierna de cuajo.¡ Nimiedades!.

Por fin encontró algo interesante que





retratar en su cámara: **un montacargas** intentando descuartizarle.

Tras deshacerse fácilmente de este inconveniente, una gran puerta que seguramente llevaría a la nave principal se abrió ante él. Su instinto arácnido le dijo que algo gordo se escondía ahí dentro... y, efectivamente, **el mismísimo Dr. Octopus** en persona apareció ante él.

Éste, rápidamente comenzó a golpear a nuestro héroe con sus poderosos tentáculos, pero Spiderman no tardó en darse cuenta de que el mejor modo de acabar con su enemigo sería **impactarle directamente con sus puños en el cuerpo.**

Octopus, totalmente derrotado, no tuvo más remedio que darle **la primera llave de las cinco que desactivaban la bomba y revelarle el paradero de la segunda**. Ésta estaba en poder de...

Lagarto, lagarto

La pérdida del brazo derecho le supuso al Dr. Curt Conners el comienzo de una nueva era en la investigación científica, centrando sus estudios en la regeneración que sufrían los lagartos cuando perdían su cola (con vistas a realizar algo parecido con su brazo).

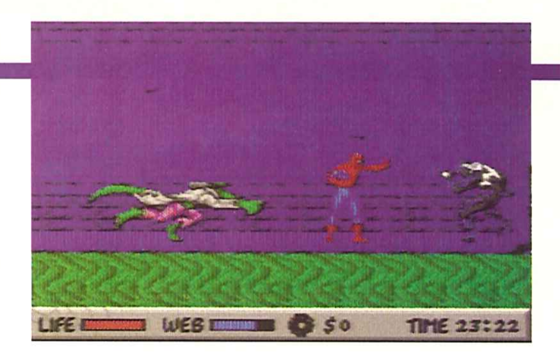
Por desgracia, esta serie de experimentos no fueron nada satisfactorios y acabó transformándose en un desagradable hombre-lagarto.

Debido a su aspecto, tuvo que refugiarse en el alcantarillado de la ciudad perdiendo toda la amistad que antaño le unió con Peter. Obviamente Kingpin se aprovechó de sus nuevos poderes comiéndole el tarro para que se uniese a él...

A grandes rasgos este era el origen del que iba a ser el nuevo objetivo ed Spiderman. Para acabar con él, debería **bajar a las malolientes cloacas** de Nueva York, custodiadas por **murciélagos y gigantes cocodrilos**.

Spiderman utilizó **la tela de araña** para deslizarse a traves de ellas, consiguiendo además el evitar enfrentarse a todos los seres que pudiese encontrarse en su camino. Es cierto, ésto suponía un gran gasto en líquido de tela de araña, pero conseguiría amortizarlo gracias a las fotos exclusivas que esperaba sacar de **El Lagarto.**

Cuando se encontró ante él, lo único que hizo fué **colocarse a una distancia prudente y disparar continuamente** al tiempo que **se levantaba y agachaba.**





Algo de pérdida de energia, pero el segundo objetivo estaba cumplido: **recuperar la segunda llave y sonsacarle el paradero de la tercera** fué pan comido. Ahora era tiempo de descansar un poco en su apartamento antes de emprender el camino hacia un mundo de luz...

La luz del día

Si algo temía Spiderman era enfrentarse a **Electro**. No sabía porqué, pero siempre le había tenido un miedo terrible a la electricidad. Quizá por ello cuando descubrió que su siguiente parada iba a ser **la mayor central eléctrica de la ciudad**, no pudo evitar que su garganta se convirtiese en lo más parecido a un nudo de corbata.

Electro había sido un simple instalador











de lineas eléctricas en su vida anterior, hasta que un día fué alcanzado por un rayo. A partir de ese momento adquirió la cualidad de poder descargar electricidad de su propio cuerpo.

En la central eléctrica Spiderman tuvo que **esquivar continuas descargas** que le venían desde todos los lados, así como defenderse de unos **murciélagos eléctricos** bastante más grandes de lo normal. La forma de eliminarlos consistía en lo siguiente: se colocaba en un lugar **desde donde pudiese alcanzar a un murciélago, sin que éste pudiese alcanzarle a él**, con lo que sólo debería **soltar su puño en el momento preciso en que el murciélago se acercase**. Esta operación la repetiría **dos veces** con cada bicho, con lo que le quedaría el camino libre hacia la extinción de Electro.

Tras unos cuantos forcejeos con tan eléctrico rival, Spiderman se dió cuenta de que éste era bastante **lento en sus movimientos**, y por tanto decidió seguir la estrategia de **saltar y dispararle en el aire, sólo cuando Electro le siguiese en su salto**.

Así mientras éste se recuperaba del impacto, Spiderman aprovechaba para **repetir de nuevo el ciclo de movimientos.**

Por fin tenía **la tercera llave** y un trocito menos de camino que recorrer.

¿La siguiente parada?, Un lugar muy visitado por él y su chica.





La oscuridad de la noche

El Hombre Arena le traía recuerdos del que fué uno de sus mejores amigos años atrás. Sandman antes había sido un simple matón llamado Bill Baker, quien tuvo la mala suerte de estar en una playa próxima a una central nuclear justo en el momento en que ésta explotó misteriosamente.

Tras quedar gravemente desfiguardo, corrió a esconderse en el famoso **Central Park** de Nueva York, lugar donde Spiderman debía recoger la cuarta llave.

Por desgracia, las fuerzas especiales habían recibido el aviso de que Spiderman se dirigía hacia allí, por lo que el panorama con el que se encontró fue bastante oscuro. Además, y para acabar de rematarlo, unas **peligrosísimas (y gigantescas) serpientes** le recibieron como anticipo de lo que a continuación vería... ¡un **mono gigante** en pleno Central Park! (a alguien se le debía haber olvidado ponerle la correa).

¿La forma de acabar con el?, ya sabéis, los monos mucha fuerza, pero poca **cabeza** (¿Lo pilláis?).

Tras acabar con el simio, Spiderman se encontro con el temible Hombre Arena.¿Cómo podría acabar con un ser de tal materia?. De la forma más sencilla... **convirtiéndole en barro**.

Por lo tanto, **buscó una boca de riego** y esperó a que el propio Hombre Arena se colocase **al alcance del chorro de agua que ésta desprendía al ser golpeada**.

Bien, ahora lo que teníamos no era el Hombre Arena, si no "un monton de barro".

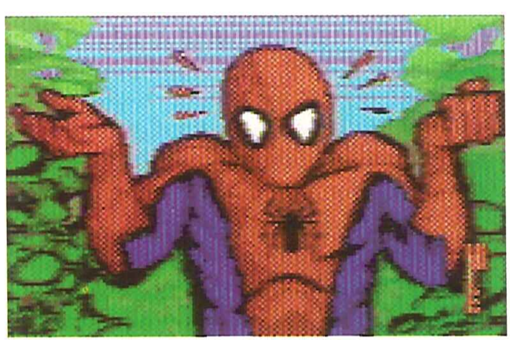
¡Santo cielo!, ¿¡Cómo demonios iba a conocer el paradero del siguiente malvado, si esa masa deforme que se encontraba ante él era incapaz de articular una sóla palabra...!? ¡Hip Hap Hob... Goblin!. Y es que, de todos es conocido que Spiderman tiene unos poderes telepáticos muy particulares, y es que si se emite un mensaje en determinada frecuencia,(como si se tratase de un mensaje por radio), nuestro amigo podrá recibirlo cual receptor de ondas.

Por suerte, Kingpin conocía esa frecuencia, y, ya que no estaba dispuesto a dejar de jugar con Spiderman por una










Poder volar, tener a Garfio en tus manos, salvar a Morticia, unir tus fuerzas a las de Robocop... Y lo más re-que-te-fantástico es tenerlos a todos en tu propio GAMEBOY. En exclusiva.
GAMEBOY
Nintendo
Eres un Fenómeno
ROBOCOP™
Tú eres el brazo de la ley. Y a través de diez emocionantes fases avanzarás para liquidar la banda que intentó asesinarte.
ROBOCOP 2™
Ha vuelto para proteger a los inocentes. Y para librar a Detroit, ciudad sin ley, de la última y mortal amenaza química: el "Nuke".
NAVY SEALS™
Encuentra y rescata a los rehenes de un helicóptero secuestrado y descubre además una reserva de misiles robados.
THE ADDAMS FAMILY™
Sortea todos los peligros y reune, pantalla a pantalla, suficiente dinero para salvar a Morticia de las manos de Alford.
HOOK™
Con la única ayuda de tu astucia y de Campanita, ayuda a Peter Pan en su lucha con Capitán Garfio y el primer oficial Smee.
GAME BOY
Nintendo
ROBOCOP
ocean
ROBOCOP 2
ORION
NAVY SEALS
The Addams Family
LICENSED BY Nintendo
Hook
TM & © 1991 TRI-STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
ocean
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de OCEAN





"simple indisposición" del Hombre Arena, decidió contactar con él y revelarle el lugar donde podría encontrar a **Hob-Goblin**, su siguiente objetivo.

La verdad es que nadie conoce con certeza el origen de este extraño ser, y lo único que se sabe de él es que su arma preferida es.. ¡**lanzar calabazas**! (tranquilos, no se trata de ningún profesor de mates), e ir **montado en una especie de monopatin volador** como los que exibía Marty McFly en la segunda parte de una saga que todos conocéis.

Antes de encontrase con él debía, **enfrentarse a toda la ciudad de Nueva York** y a un **macarra en moto**, cuyo punto débil era su rueda trasera.

Al enfrentarse a Hobgoblin, Spiderman observó que éste se movía de izquierda a derecha y viceversa de una forma cíclica, y que además sufría una especie de colapso mental cada vez que percibía un impacto, instante que debía aprovechar para situarse fuera de su alcance. Todo así, la táctica a seguir era la siguiente: **colocarse en el lado contrario al de nuestro enemigo y disparar hacia arriba** hasta impactarle; acto seguido moverse hacia él, repitiendo los mismos movimientos hasta destruirle.

Bueno, ya sólo quedaba una llave y la debía encontrar en el mismo lugar donde recuperó la anterior, puesto que Kingpin había preferido mandar a dos de sus secuaces para defender la entrada a su fortaleza. Así pues, sin darle tiempo prácticamente para recoger la penúltima llave, apareció...





Un traje nuevo para Spiderman

Veneno, un ser cuyo traje parecía haber sido diseñado por el mismo sastre de Spiderman, y cuyo odio hacia él llegaba mucho más lejos de lo que nadie podía imaginar. Su habilidad era el salto, pero por suerte no era lo suficientemente rápido como para sorprender a nuestro amigo. Por tanto solamente se limitaría **a esquivar su salto**, y a **disparale su tela de araña** cada vez que lo tuviese a una distancia prudente.

La **última llave** estaba conseguda y ya sólo faltaba entrar en la guarida de Kingpin. Pero por desgracia y para rematar la faena, Spiderman recibía el mensaje de que **su amada había sido raptada** y de que debía darse prisa en rescatarla si no quería perderla para siempre.

La guarida de Kingpin

Por fin estaba allí, ante un nivel en el que se encontraría con **guardas, policias, cañones laser, gigantescos robots de dos patas, murciélagos asesinos** (qué cosas se crean hoy en día) y **un sinfín de cuevas en forma de laberinto** y cuyas estancias le exigirian un perfecto dominio de las cuerdas de tela de araña.

Un detalle de agradecer era que aquí no se enfrentaría a ningun enemigo de final de fase, aunque sólo sería por el momento...



La bomba ¿va a estallar?

Lo único que le separaba de la bomba era de nuevo Electro... y el Dr. Curt... y Hobgoblin y... ¡Esto es de locos!. Lo mejor que podía hacer era tomárselo con calma y avanzar poco a poco para así no tener que enfrentarse con todos de una vez. Eso sí, debía utilizar **las mismas tácticas** que anteriormente había utilizado para acabar con ellos.

Ante él se encontraba **la bomba y las cinco llaves** que debía utilizar para desactivarla. Tras observarla unos segundos notó que ésta le iba diciendo el color de la llave que debía introducir en cada momento, así pues llave tras llave y... ¡Click!, Spiderman **lo había conseguido**...¡Nueva York estaba a salvo!.

Pero la que no estaba a salvo era su chica. Kingpin la tenía, sonriente, entre sus garras. Aunque Kingpin os había guiado hasta aquí ¿por qué no podíais acabar vosotros la historia por él...?

JUAN CARLOS SANZ FERNANDEZ





COMPARATIVA

Consola ► / Datos técnicos ▼	MEGA DRIVE	NEO GEO
Microprocesador central	68.000 Motorola	68.000 Motorola
Velocidad del microprocesador	3.58 Mhz. Ayudado por el Z 80 en el apartado sonoro.	12 Mhz. Ayudado por el Z 80 y los demás microprocesadores gráficos y sonoros.
Microprocesadores paralelos	Z 80 de Zilog.	Z 80 de Zilog y varios coprocesadores gráficos más.
Ram y Vídeo Ram	72 K Ram y 64 K de Video Ram.	64 K Ram y 128 K de Video Ram.
Resolución	320 por 224	Programable El más habitual 380 por 225.
Paleta de colores	512	65.536
Colores en pantalla	64	4.096
Sprites en pantalla	80	380
Tamaño máximo de sprites	32 por 32	Tan grande como la pantalla.
Modos especiales de Hardware	No hay	Acercamientos y zooms de escenarios y sprites.
Chip y canales de sonido	Z 80. 10 canales de sonido digital de los cuales 6 son estéreo.	Z 80. 15 canales de sonido en estéreo digital. Sonido 3D Sphero Symphony.
Conexiones	Salida para TV y RCA. Entrada para cascos con volumen incluído. Dos ports de pad de control. Conexión para CD Rom.	Salida RCA, antena TV o euroconector. Entrada para tarjetas salva-partidas. Cascos con volumen incluído.
Periféricos	Pad de control. Arcade Power Stick. Cable RCA. Pad por infrarojos. Silla móvil. Convertidor Master System. CD Rom ya disponible.	Joystyck adicional. Tarjeta para grabar partidas. Cables RCA y Euroconector.
Caruchos disponibles y precio	Casi trescientos juegos en todo el mundo Más de cien en España. Precio: entre 5.990 y 8.490 ptas.	Una treintena de juegos disponibles. Aparecen uno o dos juegos por mes. Precio: entre 26.000 y 29.000 ptas.
Precio de la consola	27.900 ptas. + Sonic de regalo.	70.000 ptas. (consola) 92.000 ptas. (consola + juego a elegir).

Para finalizar con la serie de artículos dedicados a las consolas de 16 bits, os ofrecemos en este número un práctico y útil cuadro comparativo.

En él podréis ver de una manera rápida y directa las características principales de cada modelo junto con su precio y cantidad de juegos, por lo que ya lo tenéis más que fácil para averiguar cuál es la consola que más se ajusta a vuestros gustos y exigencias.

Así que, ya sabéis, estudiaros con detenimiento este cuadrito, analizad, comparad y... ¡comprároslas todas!.

Y no os comáis demasiado el coco. Porque, aunque sin duda las consolas más "carismáticas" son la de Sega y la de Nintendo, elijáis la que elijáis, seguro que os lo pasaréis igual de SUPERMEGANEOTURBO.

SUPER NINTENDO	TURBO GRAFX	◄ Consola / Datos ▼ técnicos
65C816 Super-16 bits de Nintendo.	LSI Custom Chip 6820.	Microprocesador central
3.58 Mhz. Cuenta con la ayuda de otros cuatro coprocesadores,	7 Mhz. El chip custom de gráficos ayuda en todo lo referente a la información gráfica.	Velocidad del microprocesador
2 chips de vídeo (PPU1 y PPU2) y dos de audio fabricados por Sony.	16 bit Custom Grafic Chip.	Microprocesadores paralelos
128 K Ram y 128 K de Video Ram.	64 K Ram y 64 K de Video Ram.	Ram y Vídeo Ram
512 por 448	320 por 224	Resolución
32.768	512	Paleta de colores
256. Múltiples modos de resolución y colores.	241	Colores en pantalla
128	64	Sprites en pantalla
64 por 64	32 por 32	Tamaño máximo de sprites
Rotaciones, Zooms y acercamientos escalares y color layering (planos de color transparentes). 7 modos gráficos diferentes, 4 planos de scroll básicos, y la posibilidad de convertir planos de dos dimensiones en imágenes tridimensionales.	No hay	Modos especiales de Hardware
Sony. 8 canales de sonido estéreo PCM con calidad de Compact Disk.	6 canales de estéreo digital.	Chip y canales de sonido
Salida Multi Out para los diferentes cables de antena TV, RCA o euroconector. Port para conectar la unidad de CD Rom. Dos salidas para pads de control.	Salida antena, RCA audio vídeo. Port para un control pad.	Conexiones
Cable audio vídeo RCA estéreo y RCA estéreo euroconector. Pad de control para segundo jugador. Bazooka Super Scope. Futura unidad de CD Rom.	Pad de control. Adaptador para cinco jugadores. Turbo Stick. Adaptador para cartuchos japoneses. Próxima unidad de CD Rom.	Periféricos
Unos cien en el mundo. En España seis el primer mes y treinta a final de año. Precio: 7.790 ptas.	Más de trescientos en el mundo. En España unos cincuenta. Muchos más con el adaptador japonés. Precio: desde 4.900 a 8.875 ptas.	Cartuchos disponibles y precio
29.900 ptas. + Super Mario World de regalo.	22.900 + Blazing Lasers de regalo	Precio de la consola

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

¡DIVIÉRTETETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

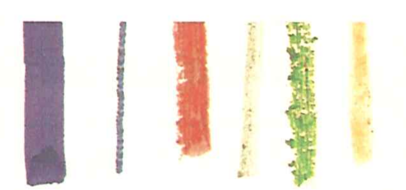
¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.

PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS

¡DIBUJA CON EL MATERIAL QUE MEJOR UTILICES!

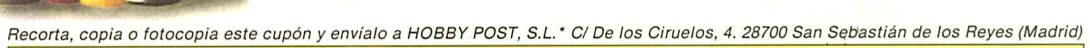


Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)*

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito VISA n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Contra reembolso.
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

¡ ES SUPER FACIL !

NUEVO EN ESPAÑA

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®. BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú. Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras. Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.



David Stein's **bubble thing®**

HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).

NOMBRE.............................. APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA..............................
CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO..........................
Forma de pago:
❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

battletoads

La fiebre de las ranas guerreras.

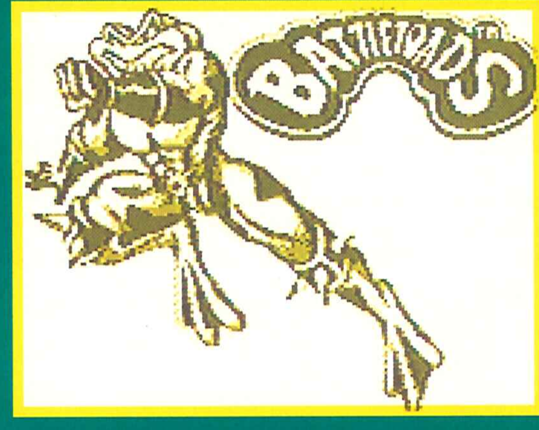
Las Tortugas Ninja no son los únicos bichos verdes que despiertan la pasión entre los jóvenes yankees. También están causando estragos por allí sus primas hermanas, las Battle Toads, quienes han alcanzado en muy poco tiempo la misma popularidad que los quelónidos amantes de las pizzas.



Tradewest, conversora de juegos como Double Dragon de Nintendo, o Super Off Road para SuperNintendo, se ha encargado de llevar a la Game Boy este mito televisivo.

La cosa va de que en una de las numerosas estaciones espaciales de entretenimiento de la galaxia Lost Vega, se está celebrando un gran baile de disfraces.

Nuestras amigas anfibias, que tienen ganas de juerga a todas horas, no podían faltar a la cita, y allí están, danzando alegremente a anca suelta.





Pero, ¡ay!, uno de los invitados es la mismísima Black Queen, quien, en menos que canta un marciano tuerto, se lanza en fiera batalla contra las Battle Toads.

Así se inicia un juego en el que tendrás que partir en busca de tus dos hermanos raptados por la reina negra. Prepárate para atravesar doce niveles, con un preciosista y gigantesco escenario plagado de malos y truhanes de todos los tamaños y especies...¡una pasada!.

Un gran juego que pronto podrás disfruytar a tope en tu Game Boy.

GAME BOY

fatal fury



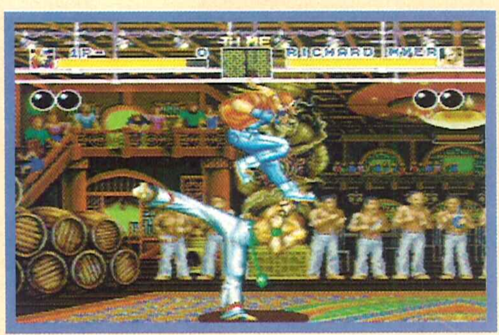


Para los que les gustó el Strret Fighter 2. Con unos gráficos realmente de película, unos movimientos de leyenda y una jugabilidad digna de la máquina arcade, nos llega el Fatal Fury, uno de los títulos más fuertes y esperados del mundo Neo Geo y que ha supuesto un gran éxito, merecido, en todos los salones recreativos de Japón, Estados Unidos y Europa.

En él, puedes elegir a tu héroe particular entre tres luchadores, y acto seguido, emprenderás una lucha sin cuartel en pos del título "King of the Fighters", el más preciado galardón de lucha callejera de todos los tiempos.`

Para conquistarlo, tienes





rad gr

...ravity

Todo un personaje. ¿Te apasionan los viajes estelares?, ¿quieres convertirte en un super explorador espacial?. Si no te atreves a contestar, nosotros lo haremos por tí: siiiiii. Pues prepárate porque muy pronto este cartuchete que se se presentará en tu Nintendo y te pondrá al mando de uno de los personajes más graciosos del momento: el cabezón, saltarín y super ágil Rad Graviti.

Tu misión, como buen explorador, es devolver la tranquilidad a los Planetas Unidos de la galaxia, visitando los diez mundos más inolvidables, -por su dificultad-, que hayas podido visitar en cualquier espacio temporal.

Cientos de problemillas por resolver, laberintos endiablados, armas ampliables y todo el buen sabor de los juegos de plataformas son algunos de los argumentos que nos traerá en breve este genial Rad Gravity.



NEO GEO



que derrotar a los siete contrincantes más duros del mundo, Duck King, Michael Max, Hwa Jai, Riden,..., bueno, ya los irás conociendo tú mismo.

Un título estrella, con toda la calidad que SNK nos tiene acostumbrados, y que hará las delicias de los más pegones y pendencieros de la casa, es decir, mismamente de todos nosotros.

f22 interceptor





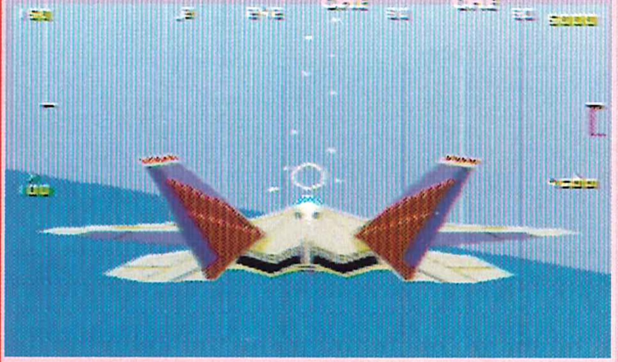


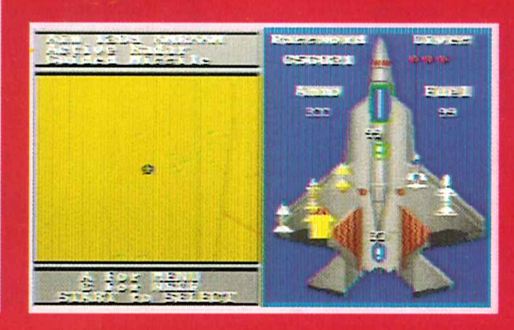
El gran simulador. Sí, amigos, aquí os presentamos por fin a este primer simulador de vuelo que llega para Mega Drive y que ha sido realizado por la poderosa Electronic Arts.

¿Será bueno?, ¿será una castaña?. Todo ésto y mucho más lo descubriréis el próximo mes, cuando hablemos más a fondo a cerca de este programa. Pero, de momento, para ir creando un poco de ambiente, os podemos contar algunas cosillas.

De entrada, te ves a los mandos de un potente F 22, con la misión de cumplir 100 objetivos en cuatro paises: Rusia, Irak, Corea y Estados Unidos. Pero ésto es la teoría. La realidad es que tendrás que manejar cuidadosamente los numerosos controles e indicadores de tu avión, al tiempo que permaneces atento al peligro que suponen los ataques enemigos.

F22 Interceptor, con sus gráficos 3 D bastante aparentes, es, por tanto, el primer simulador de avión "puro" que llega a España para disfute de los aficionados al género, que, de momento, no sabemos cuántos son...





SUPERVIEW

desert fire

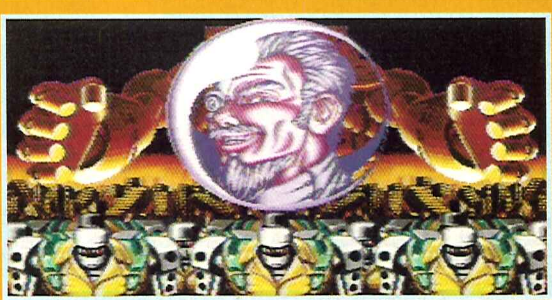
NEO GEO

MEGADRIVE



La espectacularidad como emblema. Si te has quedado alucinado con Magician Lord y Thrash Rally, prepárate para flipar con este Robo Army, otra de las muchas delicias audiovisuales con las que puedes disfrutar tanto en los salones recreativos como en tu propia casa a la vera de la Neo Geo.

Este monstruoso cartucho permite la acción simultánea de dos jugadores en busca de peleas y aventuras en un entorno totalmente futurista y cibernético que tiene lugar en la ciudad de Neo Detroit.



Las fuerzas destructoras



del perverso Doctor Flon Jeed, han vuelto del pasado para vengarse de su antigua derrota. Ahora se hacen llamar Cyber Army y están dispuestos a todo, a todo lo que sea destruir, claro.



Menos mal que todavía quedan héroes, y los de este juego son Máxima y Rocky, dos personajes de gran altura y anchura y que están entrenados para destruir robots y androides a manotazo limpio.

Si quieres conocer uno de los arcades de lucha más grandiosos de los últimos tiempos, no faltes el próximo mes a la cita con tu revista favorita. Es decir, el Hola.



Electronic Arts al ataque. Este cartucho, es, sin duda alguna, otra de las grandes sorpresas de Electronic Arts para este fecundo y prolífico en videojuegos, año 1992.

¿Será este arcade basado en la guerra del Golfo tan bueno como dicen?.

Parece que sí, pero aún tendrás que esperar un tiempo para comprobarlo.



De momento ya puedes ir contándoles a tus consolegas que el tema va de que controlas un Apache AH 64, -el helicóptero más avanzado que existe-, a







shark

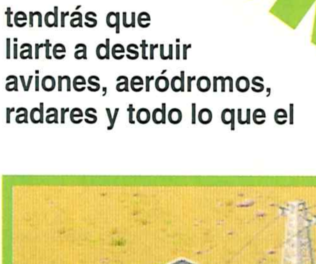
Pánico en las alturas

Este cartucho, realizado por la compañía Toaplan, conocidísima en toda Osaka y gran parte de Hiroshima, -ciudad que vió nacer a nuestro querido amigo Nikito Nipongo-, nos sítúa a los mandos de un biplano en un trepidante juego de scroll vertical a la usanza del Flying Shark o el mismísimo Twin Hawk.

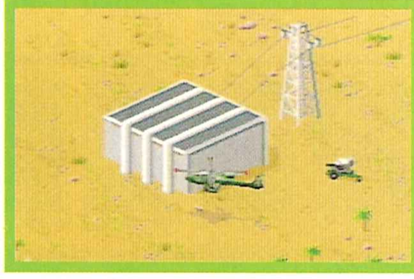
Varios tipos de armas devastadoras, bombas de nitrógeno, vidas y muchos más items ayudarán al abnegado avioncete a permanecer más tiempo en el aire en medio de este caos de balas, metralla y espectaculares explosiones.

Si te gusta la acción sin límites y los juegos en los que la "única complicación" es esquivar los proyectiles enemigos, espera al mes que viene y verás lo que es bueno.

Lo que es muy bueno, queremos decir.



bordo del cual tendrás que liarte a destruir aviones, aeródromos, radares y todo lo que el



enemigo te ponga por delante. Y diles también que ahí no acaba la cosa, pues además hay que rescatar prisioneros, proteger campos petrolíferos y muchas cosas más.

Y cuéntales... bueno, mejor no les cuentes nada... Si se quieren enterar que se lean Hobby Consolas. ¿no?.



El héroe galáctico.

¿Quién se atreve a decir que la consola de Nec no tiene grandes héroes?. Pues aquí tenéis uno de ellos, el vengador de las galaxias Keith Courage.

Nuestro querido planeta azul, la Tierra, ha sido invadido una vez más por inmundas criaturas del espacio exterior.

Pero aquí llega Keith, con su espada de acero toledano, para poner orden en el gran objeto estelar plagado de marcianitos.

Pero no te confíes demasiado, porque estos seres son de lo peor que hay: hombres pistola, pulpos genocidas, y un sinfin de criaturas que te harán la existencia en el asteroide un poquitito más desagradable.

Todo esto y más en siete agrestes territorios, donde lo saltos, recogida de monedas y visitas a tiendas donde comprar suculentas ayudas se puede convertir, con tu participación por supuesto, en una auténtica odisea espacial.

Atención al juego, porque se lo merece. Y no os impacientéis... todo llegará.

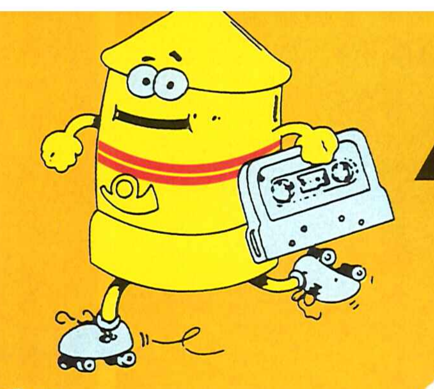








keith courage



MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

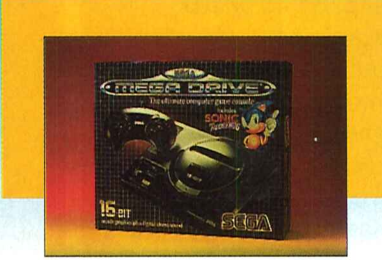




¡CONSIGUE YA TU CONSOLA SEGA AHORA MAS BARATA



CON EL SUPERJUEGO SONIC




26.900

Master System II

BASIC



CON ALEX KID + CONTROL PAD

8.900





CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD

12.900

PLUS




CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

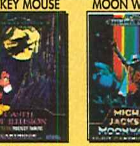
15.900

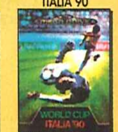


MEGA DRIVE — MASTER SYSTEM — MEGA DRIVE

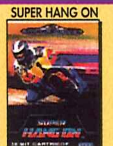
500 Pts — DESCUENTA A CADA CARTUCHO — 500 Pts





- SONIC — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- STRIDER — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
- ALIEN STORM — MEGADRIVE – 6490 / M. SYSTEM – 5990
- SPIDERMAN — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
- GHOUL'S GHOSTS — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
- MICKEY MOUSE — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
- MOON WALKER — MEGADRIVE – 7990 / M. SYSTEM – 5990
- SUPER MONACO — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
- ITALIA 90 — MEGADRIVE – 5990 / M. SYSTEM – 4990









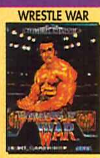
- SUPER HANG ON — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 2990
- POPULOUS — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 6990
- BONANZA BROS — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
- TRUXTON — MEGADRIVE – 6990
- GOLDEN AXE — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- ASTERIX — M. SYSTEM – 5990
- DICK TRACY — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- JOE MONTANA — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- ESWAT — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590



- KICK OFF — M. SYSTEM – 6490
- RAMBO III — MEGADRIVE – 5990 / M. SYSTEM – 5590
- THUNDER BLADE — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
- WONDER BOY — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
- COLUMNS — MEGADRIVE – 5490 / M. SYSTEM – 4990
- GHOSTBUSTERS — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 4990
- OUT RUN — MEGADRIVE – 7990 / M. SYSTEM – 5590
- HEROES OF THE LANCE — M. SYSTEM – 6990
- BUBBLE BUBBLE — M. SYSTEM – 5490









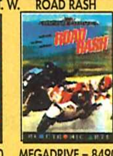




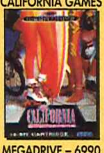
- PACMANIA — M. SYSTEM – 6990
- INDIANA JONES — M. SYSTEM – 6990
- DONALD DUCK — M. SYSTEM – 5590
- WRESTLE WAR — MEGADRIVE – 6990
- STREETS OF RAGE — MEGADRIVE – 6990
- SHADOW DANCER — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- FANTASIA — MEGADRIVE – 7990
- HOCKEY — MEGADRIVE – 8490
- BASKETBALL — MEGADRIVE – 6990







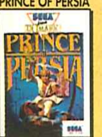

- SHINOBI — MEGADRIVE – 6990
- QUACK SHOT — MEGADRIVE – 6990
- GOLDEN AXE II — MEGADRIVE – 6990
- THUNDER FORCE III — MEGADRIVE – 8490
- TOKI — MEGADRIVE – 7990
- WONDER BOY MONST. W. — MEGADRIVE – 6990
- ROAD RASH — MEGADRIVE – 8490
- GYNOUG — MEGADRIVE – 6990
- 688 ATTACK SUB — MEGADRIVE – 6990





- KLAX — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- M. LEMIEUX HOCKEY — MEGADRIVE – 6990
- STAR FLIGHT — MEGADRIVE – 8990
- HELLFIRE — MEGADRIVE – 6990
- DESERT STRIKE — MEGADRIVE – 8990
- SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE – 7990
- THE INMORTAL — MEGADRIVE – 8490
- JAMES POND II — MEGADRIVE – 8490


- ALISIA DRAGON — MEGADRIVE – 6990
- SUPER HYDLIDE — MEGADRIVE – PROX
- GALAXY FORCE II — MEGADRIVE – 6990
- KID CHAMALEON — MEGADRIVE – 7490
- TURBO OUT RUN — MEGADRIVE – 6990
- AIR RESCUE — M. SYSTEM – 5990
- NINJA GAIDEN — M. SYSTEM – 5990
- PRINCE OF PERSIA — M. SYSTEM – 5990
- WIMBLEDON TENNIS — M. SYSTEM – 5590



MEGA DRIVE — RPG / ESTRATEGIA — MEGA DRIVE

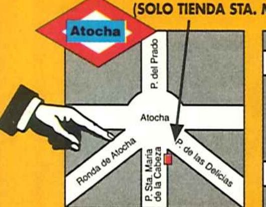




- PHANTASY STAR II — PVP – 8490
- PHANTASY STAR III — PVP – 9900
- SWORD OF VERMILION — PVP – 8490
- WARRIOR OF ROME — PVP – 8490
- ARCUS ODYSSEY — PVP – 8490
- KING'S BOUNTY — PVP – 7490
- RINGS OF POWER — PVP – 8490
- MASTER OF MONSTERS — PVP – 7490
- CARMEN SAN DIEGO — PVP – 8890

TIENDAS MAIL SOFT

ABRIMOS SABADOS TARDE
(SOLO TIENDA STA. Mª DE LA CABEZA)





Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



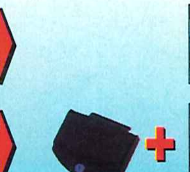
GAME GEAR

BASIC





18900



22900

MASTER GEAR CONVERTER

PLUS





21900

ADAPTADOR CORRIENTE

25900

PERIFERICOS MEGADRIVE

ACTION CHAIR



PVP - 19900

POWER BASE CONVERTER



PVP - 6490

SOFT PAK



PVP - 1990

CADDY PAK



PVP - 1490

PRO 1



PVP - 3875

CONTROL PAD

PVP - 2595

ARCADE POWER STICK

PVP - 7900

DOS MANDOS A DISTANCIA



PVP - 5990

SIGMA RAY



PVP - 3900

TELEMACH 2000



PVP - 6900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS GAME GEAR

Ax Battler	5190	Mickey Mouse	5190	Solitarie Poker	5190
Chase H.Q.	4590	Ninja Gaiden	4590	Sonic	5190
Chessmaster	5190	Out run	5190	Space Harrier	4590
Crystal Warrior	5490	Pac Man	4590	Space Harrier	4590
Devilish	5190	Pato Donald	5190	Spiderman	5190
D.R. Basketball	5190	Pengo	3500	Super Kick Off	5490
Dragon Crystal	5190	Popils	5190	Super Monaco G.P.	5190
Factory Panic	4590	Psychic World	4590	W.C. Leaderboard	5190
G-Loc	5190	Put & Putter	4590	Wonderboy	4590
Halley Wars	5190	Shinobi	5190	Wonderboy II	5190
Joe Montana Futbol	5190	Slider	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS MASTER SYSTEM

ACTION CHAIR



PVP - 19900

LIGHT PHASER



PVP - 5990

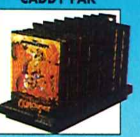
SOFT PAK





PVP - 1990

CADDY PAK



PVP - 1490

SIGMA RAY



PVP - 3900

CONTROL PAD



PVP - 1590

CONTROL STICK





PVP - 2590

MANDO A DISTANCIA



PVP - 3490

CHALLENGER INFRARROJOS



PVP - 7250

S G FIGHTER

PVP - 4300

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -13900

MASTER GEAR CONVERTER -5290

WIDE GEAR -2490

FUENTE ALIMENTACION -2190



GEAR TO GEAR -1990



GP CARGADOR + ALIM -7500
CARGADOR BATERIAS -7990



BOLSA DE LUXE -2900



MALETIN ATTACHE -4395





PLAY AND CARRY -3900



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Operation Wolf	5590
Aerial Assault	5590	Out Run Europa	6990
After Burner	5990	Paperboy	6990
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Psychic World	5990
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	R-type	5990
Altered Beast	5590	R.C. Gran Prix	5990
Back to the Future II	5990	Rampage	5590
Basket Nightmare	5590	Rastan	5590
Battle Out Run	5590	Running Battle	5590
Bomber Raid	5590	Sagaia	5590
Chase H.Q.	5590	Scramble Spirits	5590
Choplifter	4990	Shadow of the Beast	6990
Cyber Shinobi	5990	Shinobi	5590
Dead Angle	5590	Shooting Gallery	4990
Double Dragon	5590	Slap Shot	5590
Double Hawk	5590	Speedball	5990
Fire & Forget II	6990	Submarine Attack	5990
G- Loc	5990	Summer Games	4990
Galaxy Force	5990	Tennis Ace	5590
Gauntlet	6990	UEFA 92	6990
Golfmania	6590	Vigilante	5590
Heavyweight Champ	5990	W.Class Leaderboard	6990
Imposible Mision	6990	Wanted (Pistola)	4990
Line of Fire	6590	Wonder Boy	4990
Los Picapiedras	5990	Wonder Boy III	5590
Master Chess	6590	World Games	5590
Olympics	6990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Azter Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

A.F.T. Golf	6990	John Madenn Football	8490
Afterburner II	6990	Jordan vs Bird	8490
Air Buster	6490	Midnight Resistance	6490
Air Driver	5990	Ms.Pacman	5990
Alex Kidd en E.C.	5990	Mystic Defender	6990
Arrow Flash	6990	Pacmania	7990
Atomic Robokid	6490	Paperboy	6990
B.Douglas Boxing	6990	Pat Riley Basketball	5990
Batman	7490	PGA Golf	8490
Battle Squadron	8490	Phelious	6990
Buck Rogers	8490	Pit Fighter	8990
Budokan	8490	Rastan Saga II	6490
Bulls vs Lakers	7490	Ring of Power	8490
Burning Force	6990	Rolling Thunder II	6990
Centurion	8490	S. League Baseball	6990
Crack Down	6990	Shadow of the Beast	7990
Cyberball	6990	Simpsons-Krusty Funmouse	7990
Decapattack	6990	Space Harrier II	6990
Devilish	7990	Space Invaders 91	5990
Dinoland	6490	Speed Ball II	6990
Double Dragon	6490	Starflight	8490
F-22 Interceptor	7990	Super Volleyball	5490
Fatal Rewind	8490	Sword of Sodan	8490
Ferrari Grand Prix	7990	Task Force Harrier	6990
Flicky	5990	Terminator	8490
Forgotten Worlds	6990	The Inmortal	8490
Gain Ground	6990	Thunderforce II	6990
Galaxy Force II	7490	Toe Jam & Earl	7990
Growl	6490	Tommy Lasorda Baseball	7990
Hard Drivin´s	6490	Turrican	6990
Hardball	7490	Twin Hawk	6990
Heavy Nova	6990	Ultimate Qix	6490
Hellfire	6990	Vapor Trail	8490
Herzog Zwei	6990	Winter Challenge	6990
James Pond	8490	Xenon II	6990
Jesse Ventura Wresling	7490	Y´S III	7990
Jewels Master	6990	Zany Golf	8490
Joe Montana Football	6990	Zero Wing	6990
Joe Montana Football II	7990	Zoom	5990

SI RECORTAS ESTE CUPON
AL HACER TU PEDIDO
SEGURO QUE RECIBIRAS
UN REGALO Y UN CATALOGO
SEGA

Envía este cupón a Mail Soft, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

MAIL soft

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES





Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

(91) 527 39 34
TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

LUNES A VIERNES - DE 10,30 A 20,30 H — SABADOS - DE 10,30 A 14 H

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO



Nintendo

Consola P.V.P. **13.990**

OFERTA ESPECIAL





SUPERSET
Consola con 4 Joysticks "NES FOUR SCORE" y los juegos SUPER MARIO BROS, TETRIS, WORLD CUP
Por sólo **23.990**

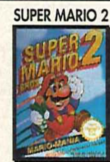
A Boy and his Blob	5500	Power Blade	7900
Balloon Fight	3900	Pro Wrestling	5500
Baseball	4200	RC Pro Am	5500
Big Foot	6500	Road Fighter	6500
Bionic Comando	6990	Robocop	6500
Blades or Steel	6500	Roller Games	7250
Boulder Dash	6500	Silent Service	6500
Crack Out	6500	Simo´s Quest	6500
Dr. Mario	6990	Ski or Die	6900
Goal	3900	Soccer	3900
Golf	6500	Stealth ATF	6500
Goonies 2	5500	Tennis	3900
Gradius	3900	The Legend of Zelda	7250
Ice Hockey	6500	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Ikari Warriors	6900	Total Recall	6900
Iron Tank	6500	Track & Field 2	6500
Kid Icarus	3900	Zelda 2	7900
Kung Fu	6500	**Advantage joystick**	6990
Metal Gear	6990	**Alargador Cable**	1995
Metroid	7900	**Controllers**	3900
Mission Imposible	6500	**Four Scores**	5900
New Ghostbusters II	6500	**Organizador de Juegos**	1195
Paper Boy	3900	**Super Controller**	990
Pimball			

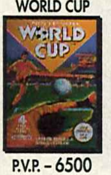
Nintendo CARTUCHOS Nintendo

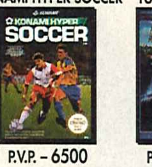


DRAGON NINJA	SPY HUNTER	STAR WARS	NORTH & SOUTH	SUPER MARIO 2	SUPER MARIO	TRACK & F. IN BARCELONA	ROBOCOP II
P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 8490	P.V.P. - 7500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 4200	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7790
V´BALL	WORLD CUP	SNAKE´S REVENGE	KONAMI HYPER SOCCER	TURBO RACING	BLUE SHADOW	CHESSMASTER	DRAGON´SLAIR
P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 6900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6900
TURTLES	BUBBLE BUBBLE	LOLO 3	GAUNTLET II	MEGAMAN 2	TOP GUN	SUPER OFF ROAD	ARCH RIVALS
P.V.P. - 7250	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500
KICK OFF	RAINBOW ISLAND	N. ZEALAND STORY	TURTLES II	MEGAMAN 3	SHADOW WARRIOR	CHIP'N DALE	P.O.W.
P.V.P. - 8400	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6900









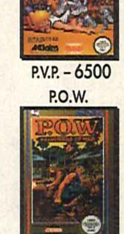










NEC TURBOGRAFX



CONSOLA 16 BIT. **18.900**
CON EL JUEGO BLAZING LAZERS - 22.900

Alien Crush	4900	Cyber Core	6900	Fantasy Zone	4900	Pac Land	6900		
Blazing Lazers	6900	Chew Man Fu	6900	Final Lap Twin	6900	Psychosis	8875		
Bloody Wolf	5500	China Warrior	4900	Final Zone	6900	R-Type	6900		
Bravo Man	8875	Deep Blue	4900	Fiting Street	5500	Super Voleyball	8875		
Crater Maze	5500	Devils Crush	6900	Galaga 90	6900	Tiger Road	8875		
		Double Dungeon	5500	Legendary Axe	6900	Time Ball	6900		
		Dragon Spirit	8875	Legendary Axe II	8875	Victory Run	6900		
		Dragons Curse	5500	Military Madness	6900	Vigilante	5500		
		Drop Off	5500	Moto Roader	5500	World Class Baseball	6900		
		Dungeon Explored	4900	Ninja Spirit	6900	World Court Tennis	5500		

CHAMP



LA ULTIMA GENERACION DE HAND HELD 4 EN 1 SOLO **5.750**

ATARI LYNX — ATARI LYNX — ATARI LYNX

ATARI LYNX

17.900
CON UN JUEGO DEREGALO

A.P.B.	4900	Hard Drivin´s	4900	Rygar	4900	Xenophobe	4900
Awesome Golf	4900	Ishido	4900	S.T.U.N. Runner	4900	Xybots	4900
Bill & Ted´s Adventure	4900	Klax	4900	Scrapyard Dog	4900	Zarlor Mercenary	4900
Blockout	4900	Ms. Pacman	4900	Shanghai	4900		
Blue Lightning	4900	Ninja Gaiden	5400	Slime World	4900	**Adap. Mechero Coche**	2500
California Games	4900	Pacland	4900	Super Sweek	4900	**Adaptador Red**	1900
Checkered Flag	4900	Paperboy	4900	Toki	4900	**Bolsa Pouch**	2900
Chip´s Challenge	4900	Qix	5400	Tournament Cyberball	4900	**Cable Comlynx**	900
Cristal Mine II	4900	Rampage	4900	Turbo Sub	4900	**Maletin Lynx**	3900
Electrocop	4900	Roadblasters	4900	Ultimate Chess Challenge	5400	**Visor Solar**	1200
Gates of Zendocon	4900	Robo-Squash	4900	Viking Child	4900		
Gauntlet III	5400	Robotron 2084	4900	Warbirds	5400		



SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL SOFT
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts



RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



¡Hola, consolegas!. Otro mes que nos encontramos consoleando como locos , ¿eh?. Bueno, pues nada. Ya sabéis que yo estoy aquí todos los meses al pie del cañón, digo, del pad de control, dispuesto a ayudaros en lo que sea...
Así que, voy a dejarme de rollos y pasemos a contestar algunas de las preguntas que me habéis mandado este mes. ¡Ah! y como siempre, os recuerdo que si queréis podéis enviarme una carta , eso sí, poniendo claramente en el sobre:
HOBBY CONSOLAS. HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos Nº 4.
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid
indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.





Juegos variados para Mega Drive

¡Qué tal, Yen!. Tengo una Mega Drive y me gustaría saber si saldrán los juegos: G-Loc, Super Kick Off, Castle of Illusion II algún juego de tenis, alguno de esquí, Dragonball Z, F22 Interceptor II o Toki. ¿Me recomiendas los juegos: California Games, John Madden y EA Hockey?. Características del Arcade Power Stick. ¿De qué va el juego Might and Magic? ¿Es bueno?. Ponme (si las tienes) unas fotos del juego Sonic II. Gracias.

Jordi Calm I Molina (Gerona)

Vayamos por partes. G-Lock saldrá para CD ROM; Super Kick Off está siendo desarrollado por U.S.Gold; Castle of Illusion II podría ser el actual Fantasía; el tenis sigue siendo uno de los deportes huérfanos para Mega Drive, no así como el esquí, representado por el estupendo WIinter Challenge.; Dragonball Z, no tengo noticias de que vaya a visitar las consolas; Interceptor II, bastante tenemos ya con que pronto saldrá el 1; y Toki ya ha salido.

California Games es bastante bueno, aunque no tanto como los otros dos, los mejores simuladores deportivos para la Sega 16 bits.

El Arcade Power Stick es un pad a lo bestia y con disparo automático

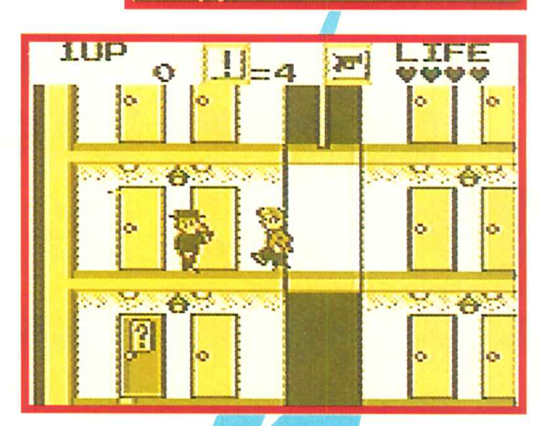
Might and Magic es un juego de rol.Y en cuanto al Sonic II, es uno de los mayores secretos de Sega y no me lo han enseñado ni a mí.







El terrible boxeador



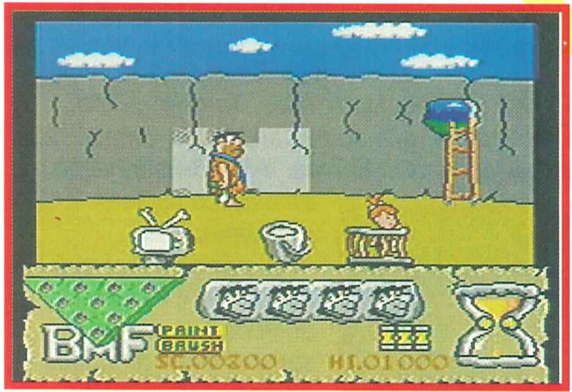
Hola Yen Te llamaba para que me dijeras cómo se mata el primer finalista del Double Dragon IIde Game Boy. También me gustaría saber cuál de estos dos juegos es el mejor: Elevator Action o Gargoyle´s Quest.

Gonzalo Fernández Castaño (Madrid)

Supongo que te refieres al boxeador sonado de la boca del metro. Nada más fácil que ir esquivando sus golpes yendo de arriba a abajo sucesivamente. Para sacudirle utiliza el super puñetazo y cuando caiga al suelo salta sobre su estómago: no le sentará nada bien.

A mí me gusta mucho más el Gargoyle´s.





Un Master-maníaco

¡Hola Yen, pocholo! Quiero hacerte unas preguntas: **1-** ¿Se pueden utilizar los cartuchos de la Mega Drive en la Master?. **2-** ¿Se va a fabricar algún convertidor?. **3-** ¿Van a sacar el Quackshoot para la Master?. **4-** ¿Qué juego me recomendarías que sea parecido al Castle of Illusion?. **5-** ¿Cúal de estos juegos te comprarías?: Astérix, Donald Duck, Joe Montana, Los Picapiedra, California Games, Mercs, Rambo III. **6-** ¿Van a sacar el Fantasía para la Master?. **7-** ¿Qué juego de Basket para la Master me recomiendas? Muchas gracias.

Juan González Romera (Valladolid)

1-No, pero los de la Master sí se pueden poner en la Mega Drive por medio del adaptador de turno. Y en la Game Gear también.

2-Creo que ya te haces una idea de la fecha de lanzamiento. Nunca.

3-No, pero en su lugar tienes para Master otra aventura del pato Donald casi tan buena:The Lucky Dime Caper.

4-Si a lo que te refieres es a los juegos de plataformas, yo te recomendaría el Sonic o Astérix.

5-En este orden: Astérix, Donald Duck, Mercs, California Games, Rambo III, Los Picapiedra y Joe Montana.

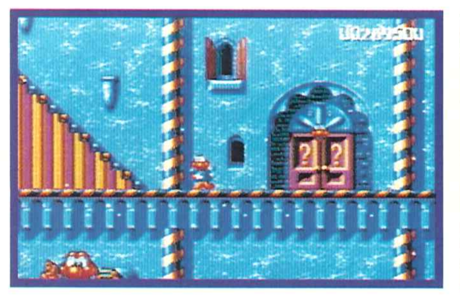
6-Dudo bastante que lo vayan a sacar.

7-El único que existe es el Super Real Basket.

¿Cuál te gusta más?

Hola Yen: ¿ "How" estás you?. Yo "very" bien. Tengo una Mega Drive y quería preguntarte cuál de estos juegos me recomiendas para comprármelo: Shadow of the Beast, James Pond II y Kid Chameleon. Sé sincero, estoy "waiting" por la respuesta. Adiós, chao, sayonara, agur, good bye...¡Ah!, ¿Qué es el Action Replay?

Miguel López (Navarra)





Nada me da más placer que leer la carta de un políglota como tú. De verdad, dedícate a ello en el futuro. Con un poco de suerte acabarás de camarero de una terraza de la Costa Brava. Bromas a un lado voy a decirte mi orden de preferencia de los 3 juegos que me has dicho. En primerísimo lugar yo me compraría el James Pond II porque en mi opinión es el mejor juego para la Mega Drive. Luego , el Shadow of the Beast y el Kid Chameleon más o menos iguales.

El Action Replay es un aparato por el cual podemos meter ciertas claves a los juegos para obtener ciertas ventajas . Es lo que los antiguos usuarios de ordenadores conocian como "pokes".



Un fan del Pato Donald

Hola Yen. Tengo una Game Gear y me gustaría saber lo siguiente: **1-** ¿Qué te parece el juego Donald Duck **2-** ¿Cuánto duran unas pilas alcalinas para Game Gear? **3-** ¿Van a pasar el juego Quackshot para la portátil de Sega? **4-** ¿Me podrías enseñar cuál es el juego Pengo para Game Gear y que te parece?

Javier Martínez Ferrer (Sevilla)

1-Es exacto a la versión de Master pero con la ventaja de que es más rápido, ya que el procesador de la Game Geares mas veloz que la más veterana de las segas.

2-Frente al color y la ventaja de poder jugar a oscuras, a las consolas portátiles en color se les atribuye siempre el mismo problema: la duración de las pilas. Podemos echarle unas 7 horas ininterrumpidas de vida de las pilas.

3-No (a esto se le llama elocuencia ¿eh?)

4-Este juego ya lo pudiste ver comentado en el número pasado. Por mi parte te diré que es una digna versión del clásico de las máquinas, pero tampoco es nada del otro mundo.

¡Hasta otra!.

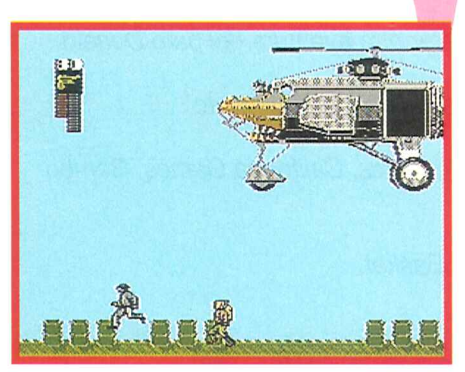


Lo que el futuro nos traerá

Hola Yen, colega. Tengo una NES, y quiero hacerte unas preguntillas: **1-** ¿La Super Nintendo ocupará un lugar en la revista como el resto de sus hermanas menores? **2-** ¿Podrías ponerme unas fotillos de los joysticks profesionales de la NES y las características de cada uno de ellos y sus precios? **3-** Quisiera que me pusieras otras fotillos de juegos que saldrán mucho, mucho más adelante, de la NES.

Esto es todo, Yen. Gracias.

Raul Pérez Sánchez Oviedo)



1- *Ya hemos incluido a la Super Nintendo.*

2- *Nos has dado una idea para un futuro reportaje sobre estos interesantes periféricos...*

3- *Bart Vs World, Krutsy´s Funhouse, Goerge Foreman Boxing, Turrican,Silk Worm, Rocketeer, Megaman IV...*

La benjamina de Nintendo

¿Qué hay Yen?, me gustaría que me contestáses a algunas dudas de la Game Boy.

1-¿Qué juego me recomiendas para Game Boy: Red October, Turrican, R-Type o Duck Tales?.

2-¿Hay diferencia entre Terminator y Terminator 2?

3-¿Qué juego de aviones o naves me recomiendas?

4-¿Hay una versión del Top Gun para Game Boy?

5-¿De qué material está hecho el GB Holster?

Y aparte de todo esto, ¿me podrías explicar lo que es un CD-ROM? Gracias colega. ¡Ah! Saludo a todos mis compañeros del Martín Codax.

Ivan Omar Medina (Vigo)

1-*En este orden: R-Type, Duck Tales, Turrican y Red October.* ***2-****Terminator 2 aún no ha salido para GameBoy* ***3-****Némesis o el legendário R-Type.* ***4-****No.* ***5-****Está hecho en plástico super-resistente.*

Por último te diré que un CD-ROM es un periférico que permite cargar juegos grabados en un CD (Compact Disc) en consolas o ordenadores.



Preguntas nintenderianas

Hola, amiguete de la consola ¿A que mola la poesía?. Bueno, ahora pasemos a las cosas serias. Te mando unas preguntas para que me las contestes (¿Para qué iban a ser?).

1- El Super Mario 4 ya está en la Super Nintendo ¿Qué tal está? ¿Me podrías enseñar una instantánea? ¿Aparecerá en la NES?

2- Las "malversiones" de NES ¿Tienen su misma calidad? ¿Y los cartuchos de 20, 40 o más de 100 juegos son compatitbles con la NES?

3- ¿Que tal están en Nintendo el Rainbow Islands, Chip´n Dale y el New Zealnd Story?

4- ¿Existe algún "password" en el MARIO 3? Muchas gracias.

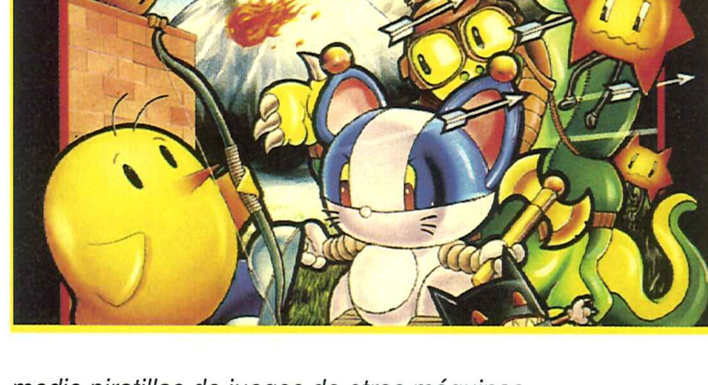
Jose Esteve López (Valencia)

1- *El Super Mario 4, o Super Mario World, es para todos los críticos internacionales el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. Y lo más alucinante es que te lo regalan al comprarte una Super Nintendo.*

Respecto a la versión de NES no se ha oido nada todavía pero todo se andará...

2- *Las 1.001 versiones que ruedan por ahí no tienen ni la décima parte de calidad que la genuina NES.*

Respecto a los juegos, su calidad muchas veces es más que mediocre y su catálogo se compone de "versiones" medio piratillas de juegos de otras máquinas.



Yo mismo he tenido la oportunidad de ver el Altered Beast para NES en un catálogo. En cuanto a la compatibilidad tengo mis dudas. Moraleja: vete siempre a lo auténtico.

3- *Tanto el New Zealand como el Rainbow islands se merecen un sobresaliente y el Chip´n Dale un notable alto.*

4- *En cuanto a lo del "password" es lo único que le falta a este mega-juego.*



Los de Nintendo aprendieron de ello y en la siguiente aventura de Marío, Super Mario World, existe la posibilidad de grabar las partidas en el cartucho, lo cual resulta absolutamente alucionante, porque puedes empezar siempre donde te quedaste...

De nada, para eso estamos en este consolero mundo.

Amiga vs Mega Drive y CD ROM



Hola Yen. Como todo consolero, tengo mis grandes y pequeñas dudas que requieren la mano de un experto (como tú, supongo) para ser contestadas. Ahí van:

1-¿ Que diferencias hay entre el Amiga 500 y la Mega Drive?. (Las diferencias de precio, tamaño, teclado, etc... no, sino las de memoria, sprites...)

2-¿ Los juegos en CD del Amiga 500 servirán para jugar en el CD-ROM de la Mega Drive? ¿Y al revés?.

3-¿ De qué va el juego " Shining in the Darkness "?

4-¿ Cuánto valdrán los juegos del CD-ROM ?

5-Dí algunos títulos de juegos en CD-ROM

6-¿ Por qué son tan caros los juegos en cartucho?

Espero que no sean unas preguntas difíciles de contestar. Gracias.

Higini Prades Esteve (Barcelona)

Como veo, lo tuyo son los tecnicismos y sobre todo el CD-ROM. Te responderé punto por punto a todas tus preguntas.

***1-** Las dos máquinas se rigen por un microprocesador exacto: el 68.000 de Motorola; y a la misma velocidad: 7 megaherzios. Pero en lo demás son dos máquinas diferentes. El Amiga va acompañado de una serie de chips especiales que ayudan al procesador, tiene una memoria de 512 K en el módelo standart que se pueden ampliar, posee una resolución de 320 x 200 hasta 640 x 400. Tiene una paleta de 4.096 colores, los cuales pueden estar a la vez en pantalla. Con respecto a la Mega Drive... leete la interesante prueba comparativa que hemos preparado este mes y saldrás de dudas*

Hay rumores de un aparato japonés llamado A-MIGADRIVE que es capáz de pasar juegos de Amiga a cartuchos Mega drive, que son alimentados por una pequeña pila. Lo que desconozco es si se va a comerzializar aquí.

***2-** No, son incompatibles.*

***3-** Es un juego de rol con unos fantásticos gráficos pero con el inconveniente de que está en inglés.*

***4-** Sobre el precio no he oido nada, pero esposible que sean mas baratos que los cartuchos.*

***5-** Los juegos que he visto, -aún sin acabar- son: Sol- Feace, que es un mata-marcianos; Ernest Evans en el más puro estilo Strider, 3x3 Eyes un juego de rol y Funky Horror Band.*

***6-** Porque no son sólo software, sino hardware, y además se fabrican en Japón, por lo que hay que taerlos desde allí...*



A vueltas con el CD-ROM

¡Hola tio! ¿Cómo te vá? A mi bien. Me gustaría que me respondieras estas preguntillas, para salir de aprietos.¡Ahí voy!.

1-¿Me podrias decir cuándo llegará a España el CD-ROM para Mega Drive y cuánto costará?

2-¿Cuánto costarán los juegos de CD-ROM de Mega Drive?

3-¿Que títulos hay?

4-¿Si a la Mega Drive le incorporamos el CD-ROM, qué puesto ocupa en tu ranking privado, Yen?.

5-¿Qué consolas ocupan los tres primeros puestos de dicho ranking?

6-¿Qué juegos me aconsejas aparte de Sonic y Shadow of the Beast?

Antes de decir adiós, querría saludar a Iván Font, Gil Boix y Collel. Adiós y gracias.

Pere Canamasas Martínez (Manlleu)

Aquí van mis ágiles y raudas respuestas:

***1-** El CD-ROM parece que ha retrasado ligeramente su lanzamiento hasta finales de año y el precio todavía no se ha especificado. Estamos preparando un reportaje completo dedicado al CR ROM. Paciencia.*

***2-** El precio de los juegos tampoco se ha especificado todavía, pero es posible que sean ligeramente más baratos que los cartuchos.*

***3-** Leeté la respuesta que le he dado a otro lector. Pero te puedo confirmar una noticia de última hora que asegura que Lucas Arts ha versionado el Monkey Island para la nueva y potente máquina de Sega.*

***4-** No coments.*

***5-** Menos coments todavía, pero te las puedes imaginar.*

***6-** Te recomendaría tantos, amigo Pere. Pero, por citar algunos: Robocod, John Madden'92, Road Rash. Lee nuestra lista. Te ayudará.*

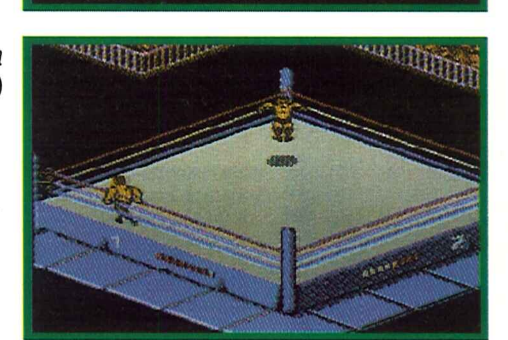
Un ranking muy personal

¿Cómo estás Yen? Quisiera que me contestases a estas preguntas: **1-**¿Qué opinión te trae la NES? **2-**¿Van a sacar el convertidor para que los cartuchos de 16 bits sirvan para la consola mia?

3-¿Que juego me recomiendas para la NES: The New Zealand Story, Rainbow Islands o Wrestlemania?

Bueno, muchas gracias Yen.

Juanjo García (Marbella)



***1-** La Nintendo de 8 bits lleva ya varios años en el mercado, y por tanto no hay duda de que han salido máquinas mejoradas. Sin embargo, en lo que se refiere a los juegos y su adictividad, no tengo ninguna duda de que es una de las mejores consolas.*

***2-** No creo que salga el convertido del que me hablas, pues los juegos para 16 bits nunca se podrán ver en consolas de 8 bits.*

***3-** Personalmente prefiero el New Zealand al Rainbow en lo que se refiere a los juegos de plataformas. Si lo que te gustan son los deportivos, te diré que Wrestlemania es una buena opción, aunque a mí me gustan más los dos primeros.*

Sobre la Game Gear

Hola Yen: Soy un consolega tipo Game Gear y te escribo para hacerte unas preguntillas:

1- ¿En todos los juegos de GG de 1 ó 2 jugadores se necesitan los dos mismos juegos en las dos GG?

2- ¿Para cuándo el Fantasía y el Quackshot para GG?

3- ¿Va a salir algún juego de fútbol para GG?

4- ¿Qué puesto entre las portátiles le darías a la Game Boy en color?

Espero que me respondas. Estoy esperando a comprar un juego y estoy desesperado. Adiós y un saludo consoleguero.

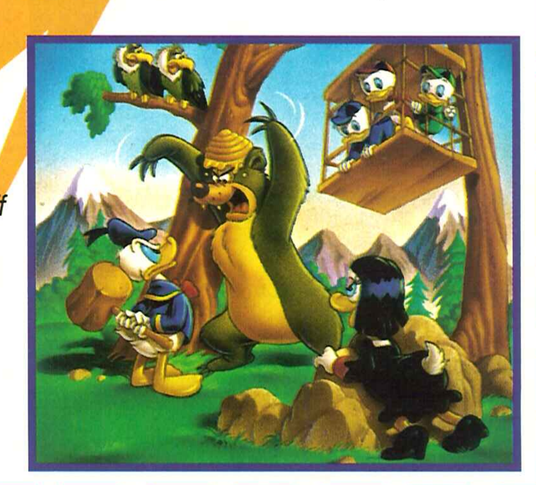
Saúl Caño Alberto (Gijón)

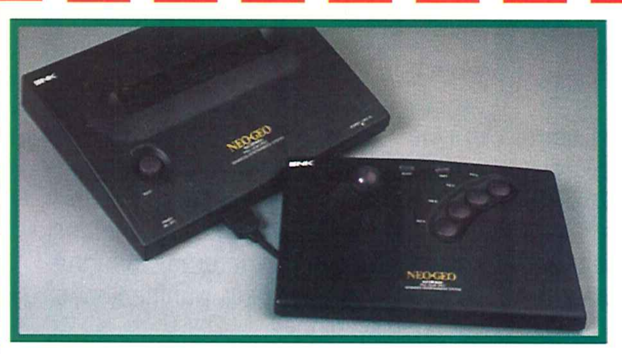
*Para un auténtico consolero tipo Game Gear, unas respuestas auténticas: **1**- En todas las portátiles para jugar dos se necesitan dos consolas con dos juegos iguales.*

***2-** Para cuando las ranas crien pelo, pero mientras tanto tienes la aventura del pato Donald en The Lucky Dime Caper, que también está genial.*

***3-** Sí, nada más y nada menos que el Super Kick Off*

***4-** Lo de la Game Boy en color es todavía una hipótesis. No se sabe si saldrá o no.*





Un salón recreativo en casa

Qué tal Yen. Espero no ponerte en ningún aprieto, pero ¿podrías hacerme una comparación calidad-precio entre la NEO-GEO y las máquinas recreativas de los salones?.Sólo por curiosidad. Gracias.

J.A de la Hermosa Fernández (Sevilla)

En comparación con las máquinas de los salones recreativos, la NEO-GEO es más barata ya que no incluye ni el monitor ni los amplificadores de sonido que llevan las máquinas profesionales (la pantalla es nuestro propio televisor). Respecto al precio de los cartuchos no se qué decirte.

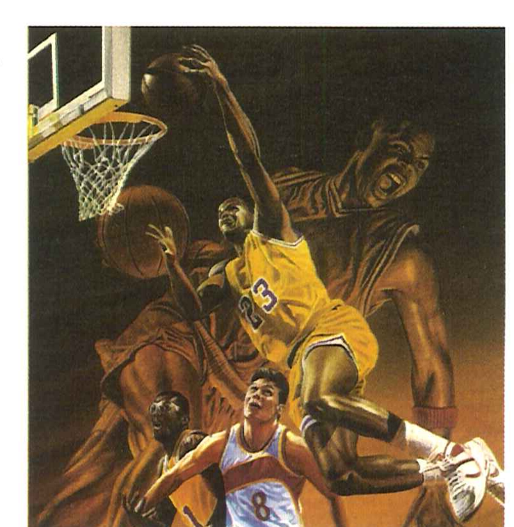
Pero, oye, J.A, ¿no me estarás diciendo que estás pensando en comprarte una máquina para tu casa? Lo tuyo sí que es vicio, consolega...

El loco de la cancha

¡Hola Yen! Desearía que me respondieras a las siguientes preguntas: ¿Cúales son los juegos de baloncesto que existen para Mega Drive?, ¿cuál de ellos es el mejor y por qué lo es? Espero tus respuestas, consolega. Gracias.

Francisco González Pineda (Barcelona)

El único juego "oficial", es decir, distribuido por Sega, que puedes encontrar por ahora en España es el Super Real Basketball que no es nada del otro mundo. En cambio existen otros que posiblemente llegarán algún día como el Lakers vs Celtics -que es alucinante e incorpora un buen número de equipos de la NBA con los nombres de los jugadores reales y en algunos casos hasta con su cara: Michael Jordan con la cabeza rapada, Worthy con gafas,et...-, David Robinson´s Supreme Court, Bulls vs Celtics, Jordan vs Bird.... Casi nada ¿Verdad?.



VALE DESCUENTO

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.
Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo o presentarlo en: MAIL SOFT.
C/ Santa María de la Cabeza,1. 28045 Madrid,
o en C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid.

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!



MAIL soft

ESTE MES TE PROPONEMOS:

☐ MEGADRIVE............................**CARMEN SANDIEGO**...................P.V.P. ~~8.990~~ -- **7.990** Ptas.
☐ NINTENDO...................................**ROBOCOP 2**............................P.V.P. ~~7.990~~ -- **6.790** Ptas.
☐ SEGA MASTER SYSTEM...................**SAGAIA**......................................P.V.P. ~~5.590~~ -- **4.795** Ptas.
☐ GAME BOY...**HOOK**...P.V.P. ~~5.400~~ -- **4.400** Ptas.
☐ GAME GEAR...............................**LEADERBOARD**........................P.V.P. ~~5.190~~ -- **4.490** Ptas.
☐ LYNX...**TOKIE**..P.V.P. ~~4.900~~ -- **3.900** Ptas.

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad... Provincia.......................................
Teléfono.. Código Postal.............................
Nº de cliente... Cliente nuevo.............................

Forma de pago: contra reembolso.
Este cupón será válido hasta el 29 de Abril de 1992.
Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.





Dudas sobre Game Boy

¿Que tal Yen? Me llamo Manolo y tengo una Game Boy.(Advertencia: No he leido muchas revistas de Hobby Consolas). Y me gustaría hacerte unas preguntas: **1-** Aconséjame de 4 juegos con tu puntuación e inconvenientes: Bubble Bobble, Pato Aventuras, Tortugas Ninja 2 y Chase HQ. Han puesto a veces sus puntuaciones pero quiero comparalas con tu opinión.

2- ¿Van a sacar Super Mario Land 2? ¿Cuándo?

3- Un amigo me contó que hay un aparato para poner la Game Boy en color. ¿Es cierto? ¿Cuánto cuesta? Muchas, muchas, muchas gracias.

Manolo

De nada, nada, nada, Manolo. Aquí va una advertencia: Deberías leer más Hobby Consolas, forastero. Si te has perdido algún número te aconsejo que llames al teléfono de números atrasados que encontrarás en esta misma revista. Una vez hecha la correspondiente publicidad...

***1-** Bubble Bobble: 60%. Ventajas: gráficos grandes, igual que la máquina. Desventajas: molesto scroll; Tortugas II: 88%. Ventajas: La presentación que es IGUAL que la de la máquina recreativa, todo lo demás. Desventajas: No tenerlo; Pato Aventuras: 84%. Ventajas: Buenos gráficos, divertido. Desventajas: Su gran dificultad; Chase HQ : 60%. Ventajas: El título y la idea. Desventajas: Todo lo demás.*

***2-** En cuanto al Mario Land 2 no he oído nada, aunque supongo que saldrá algún día.*

***3-** Respecto a lo de ver la Game Boy en color, dile a tu amigo de mi parte que se vaya a vacilar al Zoo.*





Entre fichas anda el juego

Hola Yen, que tal. Tengo una Master System desde hace unos años, y te escribo porque no me he decidido entre el Columns o el Klax. ¡Ah!, se me olvidaba, dime lo beno y lo malo de cada juego. Thank you.

Un recuerdo de:

Fernando Dopazo Dubiña (Pontevedra)

La elección es dificil porque son dos juegos muy buenos, pero al final me decanto por el Klax, cuyo único punto negro es la eliminación de la opción de dos jugadores. Por lo demás es una de las mejores versiones, incluyendo las de los ordenadores domésticos. En cuanto al Colums, te puedo decir que también es de gran calidad y super adictivo.